

www.game-exe.ru
GAME EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
АПРЕЛЬ 2001
стр.70
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
TRIAL
ВНИМАНИЕ: КОНКУРС! Стр.108
Стр.51–65
ЭТО ХАРДКОР
Wizardry


GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГ
www.game-exe.ru
АПРЕЛЬ
2001
стр.70
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
TRIAL
ВНИМАНИЕ: КОНКУРС! Стр.108
Wizardry
Стр.51–65
ЭТО ХАРДКОР

ИНТЕРГАЛАКТИЧЕСКАЯ КОНКИСТА

В прошлый раз я имел неосторожность раскрыть вам некоторые нелицеприятные эпизоды своей разгульной молодости (см. текст "По пиву"). И, боюсь, вы неправильно меня поняли: у среднестатистического квестомана-классика (сюда же можно занести и поклонников РПГ-древностей) молодость была вовсе даже не буйной, а тихой и размеренной, поскольку квесты в те далекие старопиксельные времена в большинстве своем не заставляли игрока проявлять в борьбе с клавиатурой и мышкой чудеса ловкости (стенографические упражнения не в счет!). Золотые годы...

INCA: THE LAST GRAND

Жанр
Action/adventure/simulator

Дата выхода
1992 г.

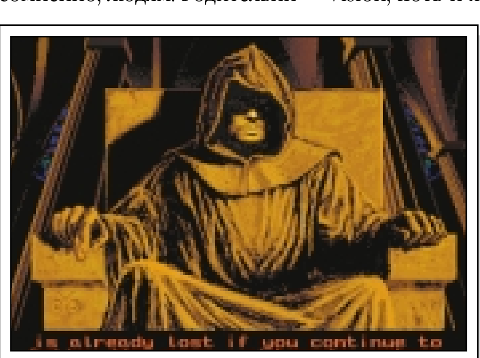
Разработчик
Coktel Vision

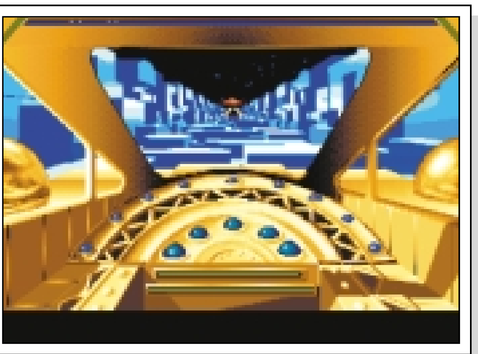
Издатель
Sierra On-Line

ОС
MS DOS

Но неторопливое, полное размышлений прохождение очередного квеста не всегда способно доставлять удовольствие. Бывало, бьешься над пазлами, сидишь до умопомрачения, глаголы спрягаешь на все лады — но не идет дело в гору и все, хоть ты тресни два раза по диагонали! Что в таком случае рекомендуют люди в белых халатах? Правильно, сменить вид деятельности. Пусть ваши полупо... бр-р-р... полушария отдохнут. Дайте же поразвлечься другим уважаемым и не менее любимым частям вашего тела — гг. мозгу спинному и мозжечку: бегайте, летайте, стреляйте, обводите рамкой, наконец, роняйте кирпичи в стакан или гоняйте шары из угла в угол.

Хотя... если вам хочется всего сразу, то раздобудьте где-нибудь собрание сочинений компании Coktel Vision, хорошо известной вам, образованным, несомненно, людям. Родительница легендарных "Гоблинов" своими творениями способна осчастливить многих. Вот, к примеру, Lost in Time, квест, созданный по мотивам научно-популярного пособия "Что предпринять привлекательной девушке, для того чтобы мило провести вечер в трюме пиратского фрегата". Очень симпатичный квест, и героиня такая же. Хотя речь я поведу, конечно, не об этом... Сегодня объектом нашего с вами внимания будет "Инка" — игра увлекательная, очень красивая и — самое интересное — весьма успешно сочетающая в себе несколько жанров. Рецепт прост: адвенчура, щедро сдобренная космическими полетами и приправленная аппетитными кусочками 3D action. Правда, вкусно выглядит?

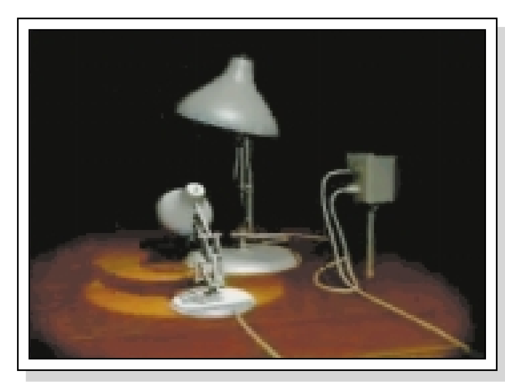




БЫЛЬ ДА СКАЗКИ

Если бы за дело взялась старая добрая Cryo, мы запросто получили бы какой-нибудь заунывный интерактивный справочник-словарь "из жизни инков". Но труженики Coktel Vision, хоть и являются земляками "Кривы", решили не вгонять нас в тоску и придумали нечто этакое... Злостно нарушая каноны сразу нескольких жанров, смело перекроили все, что смогли, начав с истории развития человечества. Полученный в результате таких измывательств над фактами сюжет игры представляется немного странным, но оригинальным, а главное — увлекательным. Выглядит все примерно так: давным-давно, еще в прошлом тысячелетии (а если конкретнее, то пять столетий назад) на территории скромной кофейной республики Перу располагалось государство инков, именуемое Тауантинсуйу. Располагалось оно до тех пор, пока в гости к коренным американцам не пожаловали влекомые жаждой наживы конкистадоры свирепой испано-португальской национальности. Наивные, они не знали, что главное богатство аборигенов — это знания (ибо они есть сила), которые так и не достались испано-португальцам. Узелковое письмо — оно и так не для средних умов, а если еще писать, как игуана задней лапой, то вообще ничего не разобрать... Уплыли интервенты не солоно хлебавши, затаив обиду на века. Кто бы мог подумать, что каких-то 500 лет спустя некая малоизвестная личность, гуляя по берегу озера Титикака, набредет на ключ к наследию древних тауантинсуйуйцев и прославится в веках, став новым Верховным Инкой (варианты, предложенные умным Word: Иркой, Зинкой, Нинкой, Анкой и Жоржеттой Тираспольских).

Посмотрите на него — ладно скроен, ловко слеплен. Ну просто вылитый я в молодости. И имя подходящее — Эль Дорадо, Золотой воин. Владелец самой расфранченной в мире космической пироги (модель "Туми"). Сие замечательное транспортное средство внешне представляет собой монолитный фигурный гроб, в качестве материала использующий золото. На глазок это удовольствие весит тонн пятнадцать. Так уж сложилось, что инки пренебрегали другим строительным материалом и все, что можно и нельзя, выполняли в золоте. Дикари.



...ЭТО НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Вы спросите, за какой надобностью нашему брату-инке такой новорусский space-limo? Вы что — незаменимая вещь! Без нее приключенцу никак. Вот, к примеру, что делать, если нужно срочно попасть на соседнюю планету? Не такси же вызывать, правильно? В диспетчерской вас точно не так поймут. Точнее, поймут и отвезут "куда следует". А если у вас в кармане лежат ключи от "Туми", эти проблемы испарятся сами собой: садитесь и летите, куда ваша душа желает. Хоть на Юпитер, хоть в "Гастроном" за углом... Но остерегайтесь злобных испанцев под руководством коварного лорда Агирре! Они в космосе повсюду, и смысл всей их примитивной жизнедеятельности запросто уложится в два слова: протаранить "Туми" и поделить меж собой покореженные останки. Пилите, Хулио, пилите — они золотые!

Космические сражения чудо как хороши: на фоне черной пустоты суматошно мечутся звезды, планеты, росчерки выстрелов, вражеские пепелацы... Последних много. И все время число их идет на прибыль. Правда, это ничего не меняет. И чего веселятся? Все равно помрут (почти цитата)... Летим. Стреляем. Резким рывком прячем свой бесценный тыл от вражеских выстрелов и готовимся жестоко отомстить наглецам. Маневрируем, заходим с фланга и от всей души даем прикурить межзвездным нарушителям порядка. Они вспыхивают и разлетаются на отдельные пиксели... Очень успокаивающее зрелище. Ручаюсь, кабина "Туми" идеально подходит для медитаций.

Зачисив космос, переходим к занятиям более интеллектуальным: начинается новая жанровая фаза, и игра моментально, хотя и временно, превращается в квест. Как ни странно, "Туми" пригодится и здесь. Точнее, запчасти этого чуда техники, необходимые для решения одной из загадок. Вот такая участь ожидает любой элитный транспорт в квестах: быть разобранным на составляющие для какой-нибудь нелепой цели вроде открывания сейфа с помощью клеммы от аккумулятора.

Прогулки по окружающему миру тоже предусмотрены, и даже приветствуются. Экскурсии по древним лабиринтам в поисках наследия инков — нет занятия интереснее! Тут и головоломки, и древние артефакты, и агрессивные amigos, стремящиеся испортить вам настроение своими выходками. Приходится устраивать небольшую перестрелку, дабы усмирить неугомонных санчесов-и-рамиресов. Благо управление мышиное — оно просто создано для стрельбы по выскакивающим из-за поворота громилам. Веселье! Совершенно некогда посетовать на отсутствие внимания к собственной драгоценной персоне.

ВИД СБОКУ

Графика потрясает воображение. По отрисованным в 3D Studio интерьерам непринужденно расхаживают живые актеры (точнее, их фотографии). В большинстве случаев они являются вашими кровными врагами, а потому расхаживают лишь до поры до времени... Собственно перемещения из локации в локацию происходят плавно, без рывков. Приятно! Рассекающая безвоздушное

В ПОИСКАХ УТЕРЯННОГО ГЕЙМПЛЕЯ



Старые игры... Они словно заброшенные автомобили или остатки древних цивилизаций, стоящие на обочине современности. Только стареют игры намного быстрее. И игры десятилетней давности порой кажутся нам большим анахронизмом, чем стрельцы на трассе Е-95. Казалось, все идет к тому, что их забудут. Но нет! Мы видим обратную картину. И вот уже возвращаются "динозавры", обитавшие на наших жестких дисках в конце восьмидесятых — начале девяностых.

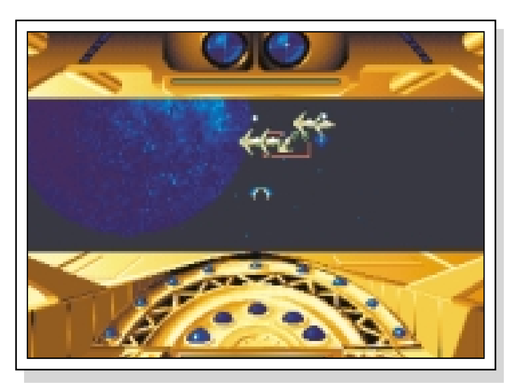
Чем вызвана эта ностальгия? Что мы ищем в, казалось бы, давно прошедшем? Не кажется ли вам, что эти вопросы актуальны именно сейчас, когда мы с удивлением, почти с детским восторгом и любознательностью вглядываемся в будущее игровой индустрии?

Что же, черт возьми, заставляет нас разыскивать в глубинах Интернета этих ископаемых, рыться в самых дальних уголках своих письменных столов, чтобы найти задвинутую туда в начале "железной революции" дискету с той самой игрой, которая почему-то понадобилась именно сейчас?

Классика!.. Хм... да, безусловно, вот и мы потянулись к классике... стало быть — доросли, и все такое... Ну да, классику надо знать и иметь, но ведь вовсе не обязательно в нее играть. Да и не все игры, открывшие новые жанры, были столь блистательны, чтобы называться сегодня этим строгим словом — "классика". Трудно поверить, что они живут так долго... А может, нас обуревает банальный синдром первой любви, когда мы никак не можем забыть чувства, которые вызвала наша первая игра?..

Старые игры, эти старые клячи, — пробные камни, первые блины игровой индустрии. Почему же мы до сих пор не можем забыть их названия?

"Старые"... А по какому, кстати, критерию мы определяем их "старость"? Есть ли некая временная граница — к примеру, 1990 г., а может быть, 1997 г.? Ведь именно тогда начали свое победное шествие графические ускорители, открывшие нам мир трехмерных технологий, бешеных скоростей и умопомрачительной графики. Современные игры зазывают нас, словно профессиональные балаганщики: "более 3000 юнитов на одной карте!", "бесподобный AI!", "все происходит на трехмерном ландшафте!". А старые игры? Смею заметить, что они подобны... шахматам, которые не только дошли до нас через века, но и, попав в виртуальный мир, пережив множество бесплодных попыток украсить и изменить процесс игры, остались играбельными только в первозданном виде. Вот пример прекрасно проработанной игровой идеи! И никаких тебе патчей, сиквелов, приквелов, аддонов! Может быть, дело не только во временной границе между старыми и новы-



пространство "Туми" и игра звездного света на ее золотом корпусе — что может быть прекраснее! Полеты над поверхностью космической станции — почувствуйте себя Скайуокером! Лукас временно отдыхает. А парусник, у Агирре ведь есть космический парусник, — нечто сбежавшее из вселенной SpellJammer. Представьте себе висящий в космосе старинный корабль, по палубе которого прогуливается негодяй Агирре, — это же нечто невероятное! Но до чего красивое. Сдается мне, именно этот кораблик впоследствии будет встречен нами в Myst, а затем и в "ГЭГ".

Звуковое оформление тоже не детское, начиная с заставки, которая изъясняется с вами исключительно на чистопородном кечуа, и заканчивая изумительным саундтреком, который хоть и MIDI, но все равно не оставит вас равнодушным. Особенно если вы являетесь владельцем ультрамодной и сверхсовременной звуковой карты (или хотя бы скромной SB Live! 5.1) — из числа тех, которые проигрывают MIDI-секвенции так здорово, что звучат они не хуже WAVE. Спешите видеть и слышать!

При помощи всего вышеперечисленного атмосфера создается необычайная. Все эти средневековые испанцы и индейцы, бороздящие бескрайние просторы вселенной, поначалу очень сильно сбивают с панталыку и не желают соседствовать в мозгу с историческими фактами. Но зато вся игра прямо-таки напитана загадочностью, таинственностью и от этого становится особенно притягательной. Если кто не знал, методичное использование канифоли на мозг — довольно распространенный способ заинтересовать человека. И действенный.

В РАЗРЕЗЕ

Бесспорно, Coktel Vision — молодцы. Покрошить в винегрет несколько жанров и получить при этом не просто удобоваримое блюдо, а деликатес — задача, посильная не каждому. Квестовые и аркадные моменты настолько органично сплетаются в единое целое, что игра не кажется набором разрозненных элементов, которые варварски насадили на штык некоей абстрактной идеи. Еще чуть-чуть, и вам не покажется абсурдным предложение бортового компьютера прогуляться в трюм для устранения возникших в ходе последнего столкновения с неприятелем неисправностей. Вот они, зачатки идеальной игры.

Появление продолжения было предрешено закономерностями рынка. Inca 2: Wiracocha была еще интересней, еще красивей, еще разнообразней и занимательней. Помню: мчимся мы на паровозе по дну каньона и отчаянно отстреливаемся от недобитых мучачос... Или же: неравный бой, с вероятностью успеха в 5%, и, конечно же, победа... Что и говорить, приятные воспоминания.

Будем надеяться, кто-нибудь сообразит в чем был успех Inca, и разовьет идею. Или, как повелось в последнее время, выпустит ремейк. Верю, что эта счастливая участь нас когда-нибудь да постигнет.

Александр Металлургический,
ваш навеки.

ми играми? "Старый" и "новый" подход к созданию игры — это творчество и искусство против бизнеса и ремесла, — мой ответ на этот вопрос.

Вы еще помните ту эйфорию, которая охватила всех нас, когда ускорители только-только делали свои первые шаги? Между тем все это не более чем несбыточные грезы об идеальной игре... Новый мир, новые возможности. Казалось бы, живи и радуйся. Но почему, поиграв с часок в очередную сверхновую игру (с огромным бюджетом, бешеной рекламной кампанией и громким именем разработчика на коробке), мы часто откладываем ее? Потому что скучно. Скука. Вот, слово найдено! "Полное" 3D, "умнейший" AI и непередаваемая скучища. Для настоящих игроков нет ничего хуже.

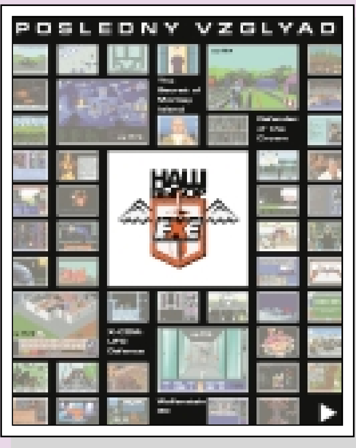
Банальная, но, увы, забытая мысль: игры интересны самим процессом, а не своими features.

Весь фокус и заключается в том, что многие из старых игр вполне могут конкурировать с современными блокбастерами. Улыбаетесь? Зря. Утверждаю: у игр есть только одно качество, по которому их следует оценивать. Это играбельность, или, если угодно, геймплей.

И вот, в поисках стоящей ИГРЫ, устав от имитаций, вы наконец-то находите то, что так долго искали. Неважно, сколько вам лет и можете ли вы гордиться тем, что играли в эти игры на заре перестройки. В любом случае вы хотите получить удовольствие от процесса игры. И "удовольствие" это "весит" всего-то каких-нибудь 700 Кбайт. Представляете? А требования, которые игра предъявляет ... да какие здесь требования. Совсем без прихотей игрулька. Ваш компьютер, возможно, воспримет файл с игрой за некое недоразумение, а игры, стоящие на полках, если бы могли, непременно презрительно фыркнули и дружно отвернулись. Но она, эта "старушка", достойно выполнит то, для чего предназначена. Не сомневайтесь: вы же хотите играть — так играйте, и, бога ради, хватит жаловаться на кризис в игровой индустрии.

О кризисе? Хорошо. С одной стороны, современные технологии наступают, и нет им преград, игры раздуваются до таких невероятных размеров, что с трудом влезают на жесткий диск. А с другой стороны, весь этот т.н. прогресс происходит на фоне сплошной сиквелизации и аддонофилии. Что так и подталкивает к единственно неверному выводу: персональный компьютер не для игр...

Но, оглядываясь назад, с благодарностью беру в руки декабрьский номер Game.EXE, посвященный тем самым старым добрым играм, выбираю, будто в каталоге, одну из игр, вставляю в привод компакт-диск (новогодний подарок журнала!) и играю, играю, играю... Ну а вы... ждите очередной аддон ко второй "Диабло". И не надоело вам?..



Виктор Зуев.



"НЕПРОЩЕННЫЙ"
СТР.78, #01'01

Я НЕ СОГЛАСЕН

Дорогая редакция, поводом для появления этого письма послужила сдвоенная рецензия на Blair Witch Volume 2, 3 в январском (за 2001 год) номере .EXE. Сказать, что она вызвала некоторую волну несогласия, значит не сказать ничего. Скорее не волну, а бурю. Почему, вы, очевидно, уже догадываетесь сами. Но давайте обо всем по порядку.

Итак, я не согласен ни с одним из ваших упреков в адрес BWV2: Coffin Rock (недостатки у игры есть, но вы их не заметили). И вкус, и чутье, и талант у Human Head Studios присутствуют и в полной мере реализованы. Стиль и ужас серии выверены с доскональной четкостью. Просто все это приобрело несколько иной оттенок. Лес больше не является "декорацией" (на манер первой и третьей серий, где он ограждает лесные дороги монолитной непроходимой текстурированной стеной), он органичен, целен и имеет множество "настоящих" деревьев (чего опять же не скажешь ни о BWV1: Rustin Parr, ни о BWV3: The Elly Kedward Tale) и действительно бывает разным. Вначале он и впрямь не так мрачен, но чем дальше мы в него углубляемся, чем дальше продвигаемся в поисках Робин, тем угрюмее и тягостнее он становится. Атмосфера выверена с точностью до каждой тени, каждого шума или звука. К концу игры она приобретает совсем невыносимый характер.

Потом, что за необоснованные претензии к одежде и оружию персонажей? А с чего вы взяли, что призраки не убиваются из пистолета? — убиваются, и еще как. Оружие ближнего боя малоэффективно? — оно наиболее действенно (сабля в игре как панацея, пистолеты и прочие кресты отдыхают). Глупо, кстати, обвинять Лазаруса в наличии этой самой "сабельки", если ими были вооружены тогдашние американские военные.

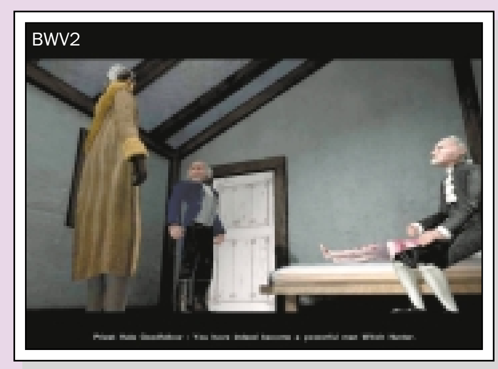
Внешний вид Лазаруса кажется смешным? Вряд ли он смешнее внешнего вида откормленного пухлолицего охотника на ведьм, одетого в пальто с действительно нелепым шерстяным воротником (здесь, соблюдая субординацию, хочется отметить, что все-таки оба персонажа по внешнему виду и манерам уступают Элизабет Холлидей из BWV1; та, в своем берете и кожаном плаще, была совершенно неотразима).

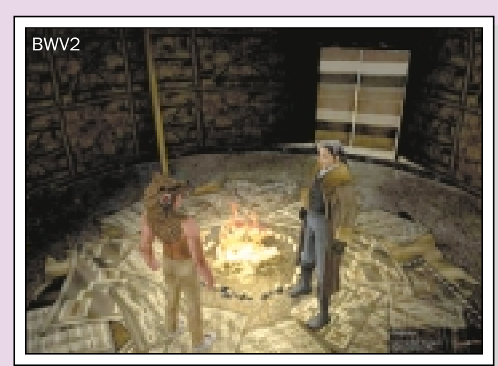
Вы правильно упомянули, что BWV2 — это единая история, состоящая из крохотных эпизодов. И они великолепны по замыслу. Эпизод с деревом, которое необходимо срубить во избежание мерзкого порождения леса; раскапывание могилы на кладбище и последующая стычка с гигантским псом; обреченный отряд, гибнущий в лесу, — праздник и торжество survival horror. Наконец, апогей кошмара — финальная битва с топором в руках против жуткой твари в хижине колдуньи.

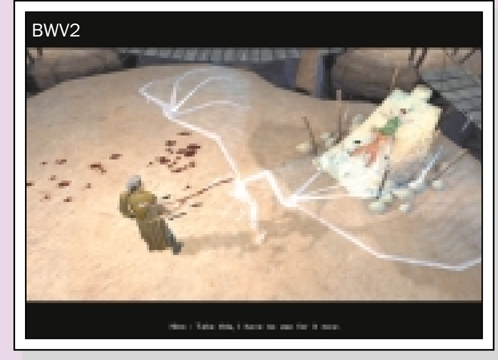
BWV3 же, обладая некоей целостностью, презирает многие законы жанра ужасов. Нелепо расхваливать игру за зрелищность и море КРОВИЩИ, которое вообще чуждо всей серии о ведьме из Блэра. Введение всяких Hecatomix'ов в BWV1 чуть не разрушило хрупкость и обаяние фильма, BWV3 же окончательно втаптывает его в землю своими нелепыми продолжениями индейских легенд. Тема путешествий по разнообразным измерениям заезжена и давно потеряла свою оригинальность. Тем смешнее она выглядит пришитой к общему сюжету BWP. Сам же персонаж, обладатель гордой профессии охотника на ведьм, с этой ролью явно не справляется. И все из-за своих неуверенных манер. Мало того, он, похоже, не отличается особым интеллектом, диалоги с ним неинтересны и бестолковы. Многие задачи в игре надуманы и затянуты. Долгие однообразные путешествия по лесу (больная, кстати, тема) с последующими возвращениями в город (в противоположном конце карты) навевают непреодолимую тоску. Обильное оружие практически не используется, ибо монстры слабы и медлительны. Их истребление превращается в обузу. Тем нелепее слышать хвалебные восклицания в адрес боевой системы. Вот уж кто-кто, а именно она окончательно разрушает атмосферу игры (и это еще слабо сказано). Смертельная борьба с исчадиями ада превращается в новогодний праздник с яркими красочными огоньками, гирляндами и хлопушками. Дух survival horror переворачивается в гробу... А в воздухе витает, жмурясь от удовольствия, призрак Ritual Entertainment.

BWV1 была страшной игрой, наверное, самой страшной из всей трилогии. BWV2 стала самой захватывающей. А BWV3 оказалась самой противоречивой... и уж точно — самой не survival... Что ж, может, оно и к лучшему.

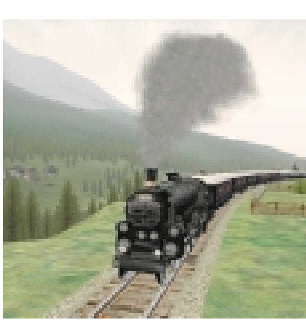
Артем Зуев.

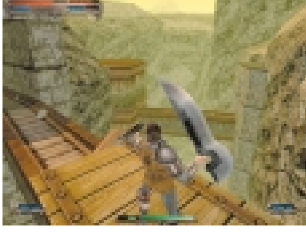

BWV2

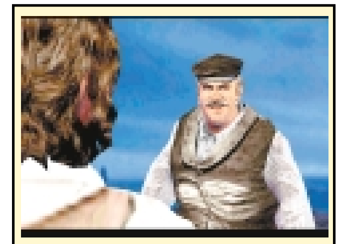

BWV2


BWV2

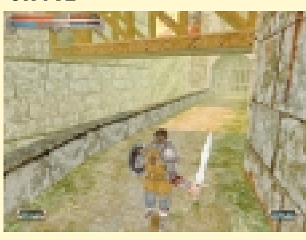
Содержание Game.EXE #4’01







CLIVE BARKER’S UNDYING
Совместная работа подопечных Стиви Спилберга (DreamWorks) и Клайва Баркера оказалась на редкость удачной.
СТР. 72



BLADE OF DARKNESS
Одно из самых красивых на сегодня произведений игрового компьютерного искусства.
СТР. 86



ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ

(СМ. ПОДПИСНОЙ КУПОН НА СТР. 39!)



ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ

ЭТОЙ ЭКСКЛЮЗИВНОЙ ГРАФИЧЕСКОЙ РАБОТОЙ ХУДОЖНИК ДЕНИС ГУСАКОВ ПРОДОЛЖАЕТ СЕРИЮ КОЛЛЕКЦИОННЫХ ОБЛОЖЕК GAME.EXE ОБРАЗЦА XXI ВЕКА

СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

Апрель, апрель, беги и кашляй, роняй себя из теплых рук...


семейное дело

А кто муж? Волшебник?

хрестоматия волшебника

Краткое содержание предыдущих серий

Реклама в номере

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #4'01

C&C Computer Publishing Limited

Номер 4 (69), апрель 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow,
Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков
(dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов
(ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@aha.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973,
(212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Олег Струтинский (osik@computerra.ru)

Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 37500 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

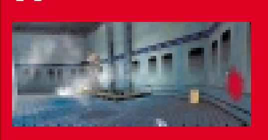
Лучшая карта для HIRED TEAM: TRIAL

Компания New Media Generation и журнал Game.EXE сообщают о ЗАВЕРШЕНИИ

ПЕРВОГО КОНКУРСА ИГРОВЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ РОССИЙСКОЙ ИГРЫ!

NMG NEW MEDIA GENERATION

GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



"Мы уже неоднократно проводили конкурсы по строительству уровней, а один раз отважились даже на конкурс игр. Увы, гамбургский счет не позволил расточать похвалы в должном изобилии: достойных уровней большинство участников делать не умеют, а научиться этому хитрому ремеслу самостоятельно то ли не хотят, то ли не могут."

Такими словами Господин ПэЖэ начал свой четырехмесячный курс лекций, последнюю из которых вы найдете в этом номере на стр. 108. Цель данного конкурса и лекций, как вы, несомненно, догадываетесь, состояла именно в том, чтобы радикально изменить эту в корне неверную и печальную ситуацию. И мы искренне надеемся, что результаты проделанных нами и вами трудов дадут себя вскорости знать.

Итак:

1. Готовые работы принимаются к рассмотрению до 30 апреля 2001 года включительно, а итоговые результаты (если все будет хорошо) будут опубликованы в июньском (шестом) номере журнала.

2. Победителей конкурса ожидают следующие ценные призы:
- 1-е место: Видеокарта **ATi Radeon** и цветной струйный принтер **OkiJet 3035**
- 2-е место: Видеокарта **GeForce2**
- 3-е место: Видеокарта **GeForce2 MX**

3. Кроме того:
а) победители конкурса получат бесплатную полугодовую подписку на журнал Game.EXE
б) коробочную версию игры Hired Team: Trial Gold с автографами ее авторов
в) книгу "Компьютерные игры: Как это делается" (библиотека журнала Game.EXE)
г) уровни-победители будут опубликованы на диске журнала Game.EXE

КАРМЕН И ТИТАН

А ЕСЛИ ЭТО ЛЮБОВЬ?

TITANIUM ANGELS

www.sci.co.uk/Products/TAngels/tangels.htm

Жанр

Action/adventure

Дата выхода

Сентябрь 2001 г.

Разработчик

Mobius Entertainment

www.mobiusent.com

Издатель

SCi

www.sci.co.uk

СУТЬ

Симпатичная девушка очищает чужие миры от инопланетной мрази, сидя верхом на здоровом механическом создании черно-желтого окраса.

ОСОБЕННОСТИ

Совместные и независимые действия Кармен и Титана: девочка "снайперит", болтает с посторонними и залезает в узкие двери, а за суставчатую страхолюдину говорит ее артиллерия. Практически полное отсутствие земных реалий и человеческих существ, шикарные инопланетные пейзажи и ориентирующиеся по обстановке монстры. Постоянно прогрессирующий графический движок (на данный момент разработчики обещают DLOD, T&L и бампмэппинг) и ярко-рыжий цвет прически главной героини. Уйма оружия и апгрейдов. Кажется, все.

Михаил СУДАКОВ

Когда игра Titanium Angels впервые попала на страницы нашего журнала (#7'99), информации о ней было кот наплакал. Невразумительный action с барышней и четвероногим механическим чудищем в главных ролях — экая невидаль. Дрянная графика (что поделать, если у авторов еще не было под рукой нормального движка...) лишний раз убеждала нас в том, что проект будет или грубо раздавлен, или тактично не замечен.

Но пора взросления игры давным-давно прошла. Нынешние "Ангелы" обзавелись набросками сюжетной линии, приличным видеорядом и внушительным списком возможностей & особенностей. Приходится признать, что у игры есть будущее, а если обстоятельства сложатся удачно, то оно запросто может оказаться светлым.

ДВОЕ: Я И МОЯ НАЕЗДНИЦА

Кармен Блэйк — наемница из числа тех, кого называют "охотниками за головами". Неосмотрительно согласившись (на очень выгодных условиях!) избавить мир от диктатора маленького островного государства, она недооценивает уровень грозящей при исполнении задания опасности, умудрившись потерять свой корабль и оказаться на волосок от гибели прямо в центре ощерившегося зенитными установками острова.

В этом месте сюжет изгибается ужом и плавно переносит нашу Кармен в некие чужие миры, навязав в напарники Титана, существо четырехметрового роста, принадлежащее древней механической расе Баки. Как, откуда, зачем — до поры умалчивается. Не иначе, скрытый в недрах островка "чужеродный портал".

Но хватит зубоскалить. Управление сладкой парочкой предоставляет игроку немалый простор для действий: поскольку девушка с Титаном, мягко говоря, не очень похожи, то и тактика совместно-индивидуальных боевых операций обещает кардинально отличаться от того, что есть в других играх. В чем именно? Слушайте дальше, дядя расскажет.

ВМЕСТЕ И ПОРОЗНЬ

Правая рука Кармен облагорожена внушительной стальной перчаткой. По большому секрету авторы рассказали нам, что основное предназначение последней — бить Титана по морде, если тот отказывается идти в бой. Из других функций можно выделить рассечение врагов лезвием, располагающимся на тыльной стороне перчатки, и стрельбу этакими дротиками, заряженными для пущего убеждения хорошей порцией электричества (говорят, что суперперчатка оснащена специальным дротикометательным устройством).

Это экзотика, ну а обычный оружейный набор Кармен составляют снай-

Весьма, весьма. Носик, подбородок, изящный шрам поперек левого глаза... Куда там "старой Ларе".





перская винтовка и/или гранатомет (разумеется, это лишь малая толика списка). К каждой "пушке" можно найти несколько апгрейдов (разработчики упорно называют их power up'ами), то же самое, видимо, касается и фирменной перчатки нашей барышни.

Титан же, напротив, влюблен в тяжелую артиллерию: по меркам Баки гранатомет считается чем-то вроде водяного пистолета. В арсенале чудища есть игрушки, зачищающие исследуемую территорию до стерильности, так что если дело доходит до прямого столкновения с превосходящими силами противника, Кармен молчит в тряпочку и предпочитает не высовываться, дабы случайно не попасть под раздачу.

Увы, кое-где персонажам приходится действовать в одиночку: в силу своих размеров Титан не способен проникнуть в некоторые помещения, а Кармен подходит для этих целей преотлично. Конечно, некоторые стены имеют склонность разрушаться, но предел есть даже у возможностей четырехметровой бестии. К тому же порой приходится болтать с NPC, на которых вид Титана действует крайне удручающе.

ЭВОЛЮЦИЯ ЗДЕСЬ

Очень забавно и вместе с тем приятно было наблюдать за метаниями разработчиков, постоянно вносивших изменения в различные аспекты игры. То мультиплейер не планируется, "потому что мы целиком сосредоточились на однопользовательской игре", то допускается возможность его появления, причем "он, как и все в нашей игре, будет замечательным!". Сейчас дело дошло чуть ли не до перечисления режимов и поддерживаемых протоколов.

Затем графика. Как уже говорилось, первые скриншоты откровенно пугали. Особенно нагоняла страху главная героиня ("Экая крокодилица!" — кричал коллега Фраг), пейзажи не отставали. Собственно, единственной отрадой казался Титан, впечатлявший хотя бы размерами. Плюс полное отсутствие каких бы то ни было спецэффектов, серовато-голубая палитра и куча-мала других замечательных вещей.

Но не прошло и года, как вид игры кардинальным образом изменился. Кармен резко оклаудиошиферилась, Титан возмужал, а пространство игры заполнили миллионноцветные взрывы и выстрелы. Некоторые картинки хороши настолько, что дадут фору любой игре подобного жанра: освещение, подбор цветов и текстур, инопланетная стилистика — решительно все на своих местах. Впечатляют телепорты — определенно, одни из лучших, виденных мною за всю сознательную жизнь как в виртуале, так и в реальности.

Разработчики клянутся, что в Titanium Angels не будет "обрыдших земных пейзажей". Мол, действие будет происходить в других мирах и антураж подобран соответствующий. Вслед за этим следуют заверения в тотальной негуманоидности врагов — имеющихся в игре человекоразумных персонажей можно пересчитать по пальцам руки мультяшного героя. Постойте, а как же диктатор? Неужели и он (она) из породы мерзких пришельцев?

Затем графика. Как уже говорилось, первые скриншоты откровенно пугали. Особенно нагоняла страху главная героиня ("Экая крокодилица!" — кричал коллега Фраг), пейзажи не отставали.

ТАЙНА

Согласно горячим уверениям разработчиков, "Титановые ангелы" не окажутся очередной "тупой стрелялкой". И Кармен, и Титану есть чем удивить игрока: у девушки довольно темное прошлое, связанное с ее происхождением, а на пути четвероногого друга обязательно встретится парочка "родственников". Как правило, на этом месте речь человека, расписывающего прелести сюжетной линии, становится совершенно невнятной, полной захлебывающихся звуков и воплей: "Баки! Баки!!! Огромные! Дерутся!".

Ну и ладно. Подлая человеческая натура устроена таким образом, что перипетиями сюжета взволновать ее трудно, — подавай графическое совершенство и импозантный геймплей. С радостью сообщаем вам, товарищи, что обе компоненты, похоже, все-таки найдут свое место в Titanium Angels. А если учесть неугомонность разработчиков и не самую близкую дату выхода (сентябрь), то все может измениться не один раз. В лучшую, само собой, сторону.

Кармен явно чем-то озадачена. Неужели застряла?



НАСТОЯЩЕЕ

PARADISE FOUND

"КОД ДОСТУПА: РАЙ" (PARADISE CRACKED)

Жанр
Пошаговый squad-combat

Дата выхода
Сентябрь 2001 г.

Разработчик
MiSTland
www.mistgames.ru
(сайт должен открыться в середине марта)

Издатель
"Бука"
www.buka.ru

СУТЬ
Хрустальный сосуд, в котором содержатся представления стратегического министерства вашего любимого журнала об отличной squad-combat-тактике. Главное — не расплескать и не разбить за оставшиеся до релиза полгода. Если все получится, Спектор и Голлопы немного посторонятся.

ОСОБЕННОСТИ
Бомж показывает стриптиз, проститутка радикально отличается от стриптизерши, запускаемый файл игры называется Game.EXE.

Андрей ОМ

Пробежавшись трусцой по зеленоватым хексам, пергидрольный главгерой замечает патрульного через прозрачное окно, вскидывает Как-Бишь-Оно-Там-Называется и начинает пальбу. Промахивается. Стекла бьются, мебель превращается в полиговно. Наконец, достается и полицейскому: светящиеся штуковины рвут его в клочья, окрашивая ландшафт КРОВИЩЕЙ. Возмездия можно пока не опасаться: до конца нашего хода вражья группа захвата не пошевелится. Одновременно с этим соображением заканчиваются Action Points, загорается надпись "Hidden Movement" (спокойно, спокойно, к релизу заменят), и игра, словно бы не желая нас расстраивать, выдает сообщение об ошибке и милосердно показывает Windows 2000 Professional Edition. Исполняемый файл Paradise Cracked (далее PC), кстати, называется game.exe — как то и пристало всякому уважающему себя файлу.

Виталий Шутов (далее В.Ш.), обердемиург игры и зицпредседатель MiSTland: "Это наша традиция, еще с "Бестиария". Спасибо, Виталий.

ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ПРЕДЕЛ

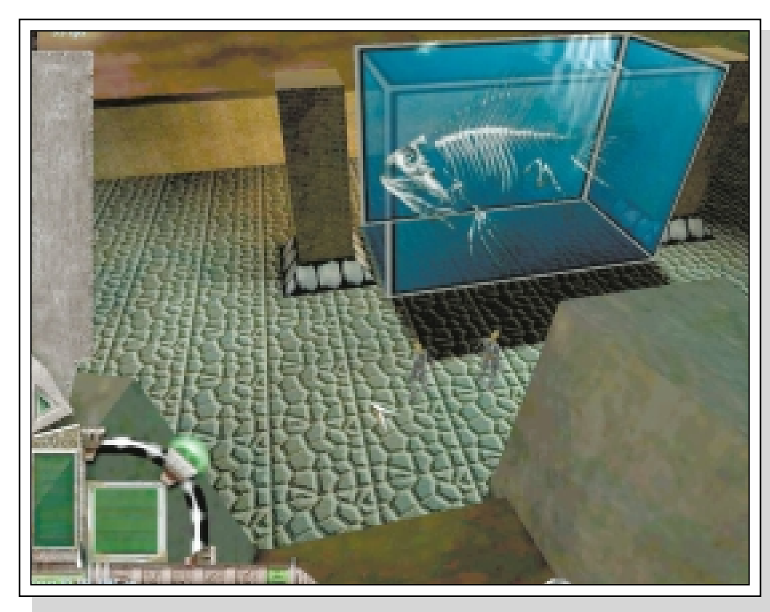
Англофонные сайты в своей излюбленной занудно-начетнической манере отзываются о PC как о дружеской встрече X-COM, Jagged Alliance, Fallout, Syndicate и Incubation за бокалом спирта. Все приведенные названия с хирургической точностью больно бьют в самые нежные места: подвид тактических squad-based-симуляторов нынче измельчал, запаршивел и близок к окончательному вымиранию. Играть в X-COM очень сложно, потому что с годами стало трудно выцеливать курсором носящиеся верхом на гигагерцах НЛО. Genesis и Dreamland Chronicles отменены, Голлопы пошли по миру. Откуда-то сверху опускается пыльный бархатный занавес.

...Мы видим тяжело укрепленный полицейский участок (HSPD — запомните, а лучше запишите эту аббревиатуру, пригодится), один из немногих переходных пунктов в Верхний Город. Вокруг пока безлюдно, но атмосфера потрескивает веселыми искрами предчувствия погрома, которым явно все закончится. Отголосок уснувшего безусловного рефлекса вдруг начинает прикидывать удобные огневые позиции, да так, чтобы хватило AP's на возможное отступление.

В.Ш.: "Прорваться здесь в лоб практически нереально — разве что у вас будет тяжелое оружие массового поражения, что на данном этапе игры маловероятно. Можно прикончить важного государственного чиновника, — и тогда все силы полиции будут брошены на поиски игрока, а вот охрана у выхода в результате сильно ослабеет. Возможен и менее изящный вариант: долго-долго бродить по уровням, соби-

Интерфейс будет полностью изменен. А по мне, так и этот выглядит вполне бодро.





T&L ловко преломляет скелет при изменении угла зрения.

рать команду, копить опыт, а потом явиться и пойти на штурм. Но и здесь есть свои нюансы: можно тупо прокачивать персонажей, а можно побегать на посылках у какого-нибудь скряги-торговца и в награду получить нейтронную ракету и пусковую установку к ней. Вот тогда задача по преодолению заграждения сильно облегчится. Можно захватить танк и приехать на нем, можно устроить автобусный десант, можно...”

Пожалуй, к релизу я предпочту захватить в заложники мэра, каковой обитает как раз рядом с околотком (у народного слуги, кстати сказать, на стене висит отличный плазменный телевизор). Впрочем, нет. Мэра, скорее всего, порешу (игра не ограничивает нас в таких вещах — более того, убитые NPC не будут появляться в cut scenes), а в его кабинете оборудую снайперское гнездо: там окно с отличной панорамой. Здесь между тем есть еще одна деталь: если не привлекать к себе особого внимания и не грубить полиции, большую часть PC можно пройти, не встретив серьезного сопротивления. Напротив, избрав агрессивный стиль поведения, включив в плейере на перманентный реплей поэму Ice T “Cop Killer” и уничтожая всех официальных лиц в пределах видимости, нужно быть готовым к тому, что на свидание с нами в самом скором времени отправятся отряды штурмовиков, роботов и тяжелой бронетехники.

Чу, джентльмены. Слышите печальное потрескивание? Это ломаются стереотипы. Я видел — оно работает. И никаких заигрываний с реальным временем (при том, что в минимальных требованиях сначала хотели писать GeForce), даже в том, что касается небоевого режима.

В.Ш.: “Игра ВСЕГДА идет в походовом режиме. Да, я знаю, что мы ОЧЕНЬ рискуем, это может оказаться скучным. Играющий просто указывает своим подчиненным куда идти (если уверен, что врагов на уровне уже нет), а затем жмет “конец хода”, пока ребята не дотопают до точки. Во время движения уровень могут посетить враги, или кто-то из недавних друзей стать врагом, или просто тупой водитель вылетит с дороги на тротуар и собьет кого-нибудь... в общем, мы прикладываем все силы к тому, чтобы игра не переставала удивлять. В конце концов, всем персонажам можно поставить режим передвижения бегом, а уровни не слишком большие — особо резвые персонажи одолевают их за три-четыре хода. Кстати, в бою бег малоприменим — очень сильно падает точность стрельбы”.

А как, спрашиваю, поживает последний алиен, которого по нахождении хочется уже не просто убить, а разорвать когтями до обретения портретного сходства с Юнион Джеком? А его не будет: в PC принципиально отсутствуют тотально-деструктивные миссии. В случае, если битвы с превосходящими силами станут для нас излишне утомительными, можно будет тактически ретироваться (*простонародн.* сбежать) в сторону exit grid'a или отправиться на монорельсе в близлежащий оружейный магазин (за вещичками). Фактически, можно будет вообще наплевать на миссии и пожить в игре в свое удовольствие, перебиваясь случайными заработками, взламывая полицейских роботов, не пропуская ни одной помойки и откладывая деньги на давно присмотренную снайперскую винтовку.

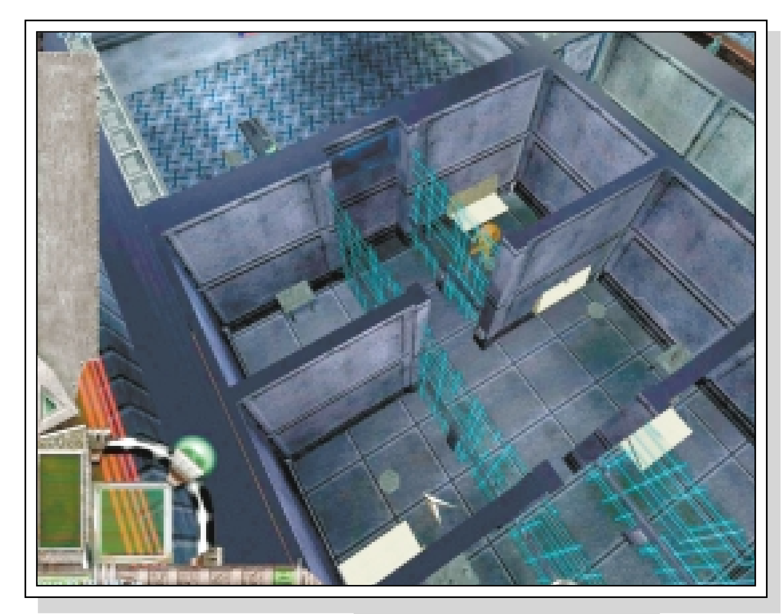
Карты — небольшие гладиаторские арены, каждая из которых простреливается насквозь. Все продумано до миллиметра и нарисовано руками, — генератор случайных чисел на чаепитие приглашен не был. Можно все: пользоваться общественным транспортом, стрелять из окон верхних этажей по лысинам оппонентов из чего-нибудь ядерно-тактического...

Чу, джентльмены. Слышите печальное потрескивание? Это ломаются стереотипы. Я видел — оно работает. И никаких заигрываний с реальным временем.

В.Ш.: “Разрушения, кстати, будут запоминаться, и если долго

Между тем к игре пока не прикручены звуки. Сейчас вломится полиция и начнется яростное побоище — в полной тишине.





Бомж сидит в застенке за исполнение экзотических танцев в общественном месте.

торчать на одном этаже, беспрестанно заходя на один и тот же уровень, то вскоре он превратится в руины. Переход с этажа на этаж означает продвижение вперед по сюжету, а вот вернуться назад уже нельзя”.

СТРИПТИЗ БОМЖА

PC должен был стать чудовищным в своей глобальности тактическим киберпанк-X-COM — но не стал, что хорошо. Недостаточных для переворота мира

Отсюда система параметров героев, диалоги, очки опыта, квесты и неизъяснимый экстаз засовывания куклы персонажа в тяжелый бронескафандр космической пехоты.

сил оказалось в самый раз (а ведь вам известна моя желчность!) для производства реальной игры — большой, крепко стоящей на ногах, но не рискующей рухнуть под собственным весом лицом в. Слова “круто” и “прикольно”, к сожалению, запрещены к употреблению расстрельным приказом, но здесь им было бы самое место. Синонимы и интонацию, пожалуйста, подберите сами.

В результате тактический squad-combat породнился с РПГ — жанры, впрочем, друг другу исторически не чужие. Отсюда система параметров героев, диалоги, очки опыта (так теперь модно называть experience points), квесты и неизъяснимый экстаз засовывания куклы персонажа в тяжелый бронескафандр космической пехоты. В этой штуке выходить в PC-свет так же приятно, как в смокинге — в лондонский Garrick. Смокинг, правда, сильно проигрывает в том, что к нему нельзя прицепить гранатомет со значком радиационной опасности.

Любопытно реализовано поощрение подчиненных XP’s: за исполнение квестов награждаются все поровну, а за убийство каждого врага — тот, кто нанес последний удар милосердия. Налицо возможности художественной прокачки команды: можно будет позволять самым нуждающимся добивать особо жирных врагов, и т.п.

В папке с концепт-артом натыкаюсь на изображение девицы весьма определенного вида. “Стриптизерша?” Нет, проститутка. Потрясенно умолкаю.

В.Ш.: “Каждый персонаж, пребывающий под нашим началом, имеет свой характер. Одни приходят в бурный восторг при виде стрип-герлз, другие впадают в панику от выстрела детской хлопушки, и так далее”.

Мне рассказывают, как бомжу забавы для была “прикручена” анимация танцовщицы и какие экзотические танцы он выкомаривал, помахивая клюкой. Бомжуаны и прочие уличные NPC-статисты, кстати, могут сыграть самую драматическую роль в нашем киберпанк-эпосе: задетые во время перестрелки шальной пулей за живое, некоторые из них найдут оружие и откроют ураганную пальбу по обидчикам. Кибер-аватар, закончивший свой жизненный путь с помощью алкоголика в лохмотьях, — это сильно, без всякого преувеличения.

Родимое пятно РПГ несут на себе диалоговые оконца (то, что вы видите на скриншотах, суть рабочий вариант — сейчас интерфейс перерисовывается набело): их посредством выдаются квесты и ненавязчивые советы, как существенно облегчить себе жизнь, отравить ее врагам, завоевать новых друзей и выпросить прибавку к жалованию. Одна из рекомендаций носит блистательное название “Рассказ бомжа”. Не сомневаюсь, где-то поблизости прячется “Исповедь стриптизерши”.

Или даже проститутки.

В.Ш.: “Из всего вышесказанного могло сложиться мнение, что мы делаем чуть ли не квест. Это не так. На первом месте — тактические бои. В итоге, все диалоги — лишь дополнение к основной игре. При обращении к персонажам те будут сообщать какую-то информацию, а особо критичные (например, комментарии к заданиям) сведения будут заноситься в специальную электронную записную книжку.

Диспозиция. Как видим, простреливается все: одна грамотно выбранная снайперская точка может решить множество проблем.





Отвечать нельзя, разве что действиями. К примеру, выстрелить в того, кто вас только что оскорбил, и посмотреть, как он поговорит после этого. Персонажи, очень сильно желающие что-то рассказать игроку, будут привлекать внимание к себе мимикой и жестами. Особо разговорчивыми будут торговцы — основные источники квестов и новостей в игре. В принципе, разговоры можно пропустить — это не помешает прохождению игры; да, придется помаяться в поисках правильного решения очередной задачки, но не более того".

Про сюжет сознательно не спрашиваю, чтобы не отравлять самому себе удовольствие. Меня утешают — все равно бы не рассказали.

Рекламные щиты работают уже сейчас, а в полной версии все телевизионные экраны (за исключением покореженных лично нами) будут показывать телепередачи "Итоги" и "Сельский час быка".

ВРАГУ НЕ СДАЕТСЯ

Изнутри в мониторы настойчиво стучится T&L-трехмерье, сдобренное световыми эффектами в реальном времени. Все, что может быть разрушено, будет разгромлено — стеклянные стены, машины, контейнеры, мебель. Работает физика — несколько упрощенная в той своей части, что касается гранатометания. Управление камерой, как и пристало приличной трехмерной тактической игре, осуществляется исключительно мышью — впрочем, не запрещено повесить вращение/удаление на привычные клавиатурные комбинации. И здесь, понимаете ли, свобода выбора. Аж страшно.

В.Ш.: "Естественно, мы будем эксплуатировать этот движок в будущих проектах; кроме того, уже поступили предложения о его лицензировании".

Мудрое решение. В этой вечной ночи, силовых полях, пляске разлетающихся стекол есть Сила, есть mojo, есть то, что хотело заставить меня начать этот текст с экзорсистской истории о вселении духа покойных Genesis и Dreamland Chronicles в несколько компьютеров, располагающихся в сердцевине Зеленограда. Статика скриншотов здесь не помощник, но осенью вы все поймете. На форуме Голлопов (см. www.mythos-games.com) между тем кто-то высказывается в том смысле, что единственной нашей с вами надеждой осталась игра "from that Russian developers". Последний, короче, парад наступает. Мы за ценой не посрамим.

Верите ли, если бы я сам когда-нибудь взялся делать тактический squad-combat, то получилась бы именно PC.

ЧАСТОТА

"Бестиарий" между тем жив, хоть и сильно отощал: его доведение до ума находится в близких планах компании. Издатель, говорят, хочет соплей и не хочет крови, и здесь есть некоторые принципиальные расхождения. Как, там же кошки-мышки? Ага, говорят, видели бы вы. КРОВИЩА, мясо, тотальный геноцид.

Скорее бы, что ли, приступали. Только что, кстати, отправилась печататься локализация Oni в исполнении ML.

В.Ш.: "У нас есть timeline, но, к сожалению, я не могу его огласить. Скажем так: мы будем развивать два направления — TBS и "реальное время". Наша следующая игра уже близка к анонсу, она не будет похожа ни на один из предыдущих проектов MiSTland. Можем вот промо-ролик показать..."

Показали. Ну, что здесь скажешь. Это <...> с реальными <...> и с <...> в главной роли. Производится в тесном сотрудничестве с <...>. В самом деле, не похоже ни на MiSTland, ни вообще на что-либо из того, что мне доводилось видеть в последнее время.

Приятно, когда производством игр занимаются настроенные на правильную волну люди.

Про сюжет сознательно не спрашиваю, чтобы не отравлять самому себе удовольствие. Меня утешают — все равно бы не рассказали.

P.S. Подсказывают: скажи о четырех треках из Paradise Cracked, попавших на нынешний диск. Говорю!

Стены полицейских участков сделаны из стекла. "Может, вам бинокль дать?" — "Да не надо, у меня с оптическим."



ТЕХНОГЕННЫЙ РАЙ

RUNNING WITH DIABLO

HARBINGER
www.silverbackgames.com

Жанр
Action/RPG

Дата выхода
4 квартал 2001 г.

Разработчик
Silverback Entertainment
www.silverbackgames.com

Издатель
Не объявлен

СУТЬ
Diablo в научно-фантастическом окружении. Потенциально — очень многообещающая игра.

ОСОБЕННОСТИ
Нелинейное развитие сюжета обеспечивается подкидываемыми игрой "событиями". Захотел — выполнил миссию, не захотел — прошел мимо. Три персонажа, включая коллегу по человечеству, киборга и инопланетянку, умеющую черпать энергию из окружающей среды. Никаких проблем с боеприпасами; наличие 60 уникальных по дизайну монстров с могучим (разумеется) AI, умело использующих окружающую обстановку. Движок, требующий 3D-акселератор, и фирменное черное чувство юмора авторов легендарного Postal.

Михаил СУДАКОВ

Говоря о команде Silverback, героине этого материала, нельзя не вспомнить Postal. Игра, проходящая под девизом "крышу вон!", была запрещена в десяти "цивилизованных" странах и вызвала бурю негодования почтенной у НЕиграющей публики (помнится, на разработчиков даже успели подать в суд).

Помимо милых сердцу любого action-поклонника особенностей (реки КРОВИЩИ, канонады взрывов), Postal отличался на редкость наплевательским отношением к окружающей действительности. То, что происходило в игре, не могло иметь места в реальной жизни хотя бы по причине своего безумия. А в остальном — вполне обычный аркадный шутер в "косоугольной диметрии".

ТРОЕ ИЗ НОКСА

Ситуация с Harbinger чем-то неуловимо напоминает ту, почти четырехлетней давности историю. Выходцы из Running With Scissors, основавшие Silverback, делают action/RPG техногенного пошиба, но яростно открещиваются от каких бы то ни было аналогий, моментально возникающих в перегруженном мозгу профессионального охотника за новостями.

Они говорят, что не собираются допускать в свою вселенную "всяких там пауков и скелетов", что, напротив, каждый из шести десятков населяющих игру врагов ни единой конечностью, ни малейшим изгибом корпуса не вызовет у вас ощущения дежа-вю. И впрямь, сине-зеленое суставчатое существо с гребнем на голове, в качестве оружия использующее шприц-переросток, заставляет поверить, что правда где-то там. На ИХ стороне.

А вот главным героям в оригинальности отказать намного легче. Киборг, человек и девушка-инопланетянка — не правда ли, напоминает классическое "воин, маг, вор"? И пусть загадочная Culibine, мстящая за свою уничтоженную планету, умеет черпать энергию из окружающей среды, подобные мелочи не должны смущать прошедших Diablo и Nox. Великая троица вернулась! Трепещите, захватчики!

НА СВАЛКЕ

Хозяевам Harbinger нет дела до человечества. Монструозный боевой корабль, оставляющий за собой обломки "исследованных" планет, вторгается в Солнечную систему не для того, чтобы поработить Землю, а просто потому, что так пролег его путь. Разумеется, в живых остаются лишь единицы, вскоре начинающие понимать, что смерть оказалась бы им более к лицу.

К примеру, киборг (один из троицы), бывший когда-то обычным человеком, получил стальное тело лишь "благодаря" экспериментам пришельцев, задумавших создать несколько неуязвимых, но обладающих естественными рефлексами солдат. Сдан в металлолом как неудавшийся экземпляр, найден и восстановлен зародившейся в недрах Harbinger повстанческой организацией, после чего, преисполнившись благодарности, вступил в ряды борцов за справедливость.

Висящие вверх ногами роботы — непременный атрибут Harbinger. Почему? Сие науке неизвестно.



Harbinger похож на планету не только размерами, но и социальным устройством: корабль поделен между вечно воюющими лордами, каждому из которых решительно все равно, что происходит вокруг, — с подобными персонами можно в любой момент заключить альянс и в любой же момент его расторгнуть. И никто, что самое интересное, не задается вполне уместным вопросом: а с какой это радости по кораблю разгуливают киборги?

По всем прикидкам выходит, что Harbinger больше всего похож на огромную свалку: шутка ли, посланные по души повстанцев карательные отряды не могут разыскать прячущихся по углам смельчаков на протяжении всей игры! Страшная это штука — децентрализация власти...

РАЗВИЛКА ЗА РАЗВИЛКОЙ

Сюжет развивается путем впрыскивания в него так называемых “событий”. Нежданно-негаданно обрушившись на игрока, “событие” дарует ему возможность выполнить от одного до -дцати мини-квестов — впрочем, именно возможность, которая почти никогда не перерастает в необходимость. В зависимости от ваших действий происходят некоторые изменения в структуре окружающего мира. Так, вовремя услышанная просьба о помощи атакуемой злобными существами группы NPC может вылиться в следующее:

1) Вы устраиваете гадам массакр, получаете кучу подарков от благодарных спасенных и радостно понимаете, что ваш авторитет в их глазах значительно подрос (в Silverback сознательно отказались от таких характеристик, как “нейтрально-плохой” или “ужасно-добрый”, предпочитая судить игрока по его поступкам в каждой конкретной ситуации).

2) Спешите на помощь, но успеваете к шапочному разбору: все NPC давно съедены, а в окрестностях бродит стая хищников, недостаточно плотно набивших свои желудки. Следовательно, никаких бонусов не предвидится, а вот за собственную шкуру стоит поволноваться.

3) С криком “Пор-р-решу!!!” ворвавшись в искомый уголок корабля, понимаете, что вас опередил какой-то местный

Сдан в металлолом как неудавшийся экземпляр, найден и восстановлен зародившейся в недрах Harbinger повстанческой организацией…

царек. С неба вместо ожидаемых подарков валится парочка “событий”, призывающих догнать наглеца, потребовав сатисфакции, или же разыскать неблагодарных NPC с целью возмещения убытков (дорога туда-обратно, изношенный armor и т.д.).

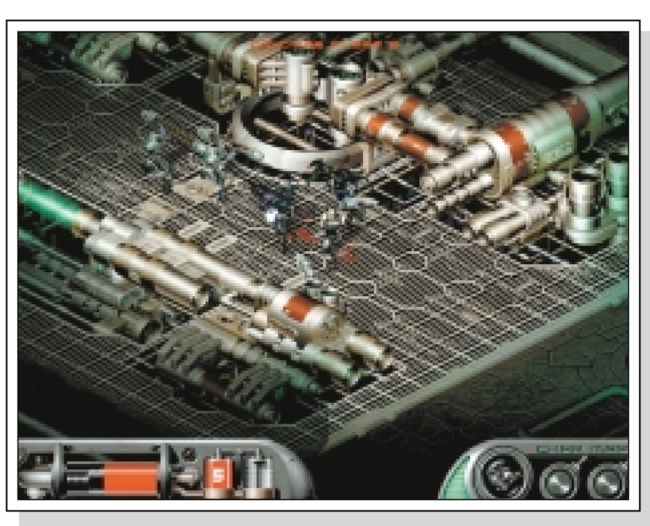
В результате, хотя Harbinger и исповедует принцип “одно начало, одна концовка”, сюжет развивается на нелинейный лад. Авторы приготовили массу “событий”, зачастую совершенно неожиданных: не зря они так упирают на уникальность своей вселенной и нежелание следовать каким бы то ни было канонам (“Захотим — убьем ключевого персонажа, захотим — предложим вам в напарники злейшего врага”). Повторение пройденного кем-то пути окажется нелегкой, практически невыполнимой задачей — впрочем, а кому это нужно?

С ГЛАЗ ДОЛОЙ

Разработанный программистами Silverback движок чем-то сходен с Revenant’овским: плоские задники и полигональные персонажи, с тем лишь отличием, что в Harbinger вовсю применяется антиалиазинг трехмерных объектов и цветное освещение, по большей части используемое для иллюминации выстрелов из энергетического оружия. Кстати, за патроны можно не беспокоиться — радиоактивный сверх меры корабль сам обеспечит вас всем необходимым, в некоторых местах вызывая такие всплески энергии, что грех не поймать момент за хвост. Поясняю для недогадливых: можно будет устраивать отменные засады, заманивая врага в такие места, где не поможет никакая броня.

Что касается обещанных РПГ-элементов, то они будут. В том минимальном объеме, что был присущ Nox, Revenant, Diablo и иже с ними. Никто не позволит вам “построить” собственного персонажа, хотя ролевых характеристик и умений хватит на всех, — развитие пойдет тем быстрее, чем чаще вы будете использовать их в бою. Плюс всевозможные апгрейды оружия, брони и гэджетов (в числе которых почему-то называются камеры слежения). Вполне обычная практика для прикидывающихся РПГ action-игр.

Думается, будет весело. Когда выйдет, с удовольствием поиграем и, быть может, даже высоко оценим. Главное — не попасться на глаза Скару. Он такие “ролевые проекты” за завтраком пачками съедает.



Холодное оружие в руках человека и два вида врагов (да-да, и те самые, со “шприцами”).

Не совсем понятно, чем заняты эти роботы. Стрельба же, повстанцы, нарушение порядка!



ЛИНИЯ СМЕРТИ

ПЯТЬ ПРИЧИН, ПО КОТОРЫМ НЕ СТОИТ БРАТЬСЯ ЗА ЗАЩИТУ СПЯТИВШИХ ДОКТОРОВ

BLOODLINE
www.bloodline.cz

Жанр
FPS

Дата выхода
Конец 2001 г.

Разработчик
Zima Software
www.zima-software.cz

Издатель
Не объявлен

СУТЬ
Адвокат дьявола сражается с Восставшими из ада.

ОСОБЕННОСТИ
Мощная сюжетная линия имеет несколько развилок, а значит, не одну концовку. Нежить прекрасно анимирована и сумеет гримасами показать свое отношение к играющему. На протяжении всей игры наши уши будут наслаждаться horror-саундтреком, а звуковые эффекты вызовут дрожь в коленках. Также обещается разное оружие в каждой из четырех глав (общее его количество приближается к сорока экземплярам) и возможность решать каждую игровую задачу несколькими путями.

Михаил СУДАКОВ

Способность представителей адвокатского сообщества попадать в самые ужасные неприятности для современного человека, воспитанного на книжных и кино-бестселлерах, давно уже не является тайной. Кто, спрашивается, просил подающего надежды молодого адвоката по имени Джим Кард (Jim Card) браться за отдающее трупным запахом дело о многочисленных смертях в санатории доктора Брауна?

Теперь незадачливый защитник, попавший под гипнотическое влияние своего клиента, гонит прочь мысли о безболезненном самоубийстве или спасительном сумасшествии, размышляя на досуге не о том, как заработать побольше денег, а о том, где бы раздобыть хороший топор, ибо той пародией на меч, что висит сейчас на поясе, не загонишь в остывшую могилу даже самого завалящего зомби.

СКАЗКИ ДЕТСКОГО САДА

Младенцу ясно, что разработчики из чешской компании Zima Software в усмерть насмотрелись "Восставшего из ада" вперемешку с "Адвокатом дьявола" и до одури наигрались в Sanitarium. Корни этих порождений темной стороны человеческого разума лезут из-под земли, как могильные черви, — Bloodline (именно так называется новая "зимняя" игра) обещает пугать, угнетать и портить вам нервы.



Уютная комнатка, появившаяся лишь ради того, чтобы игрок окончательно не спятил.

Симптоматично, что ранее Zima Software занималась изготовлением пародийного квестового сериала The Cop, успев наклепать аж целых три части, ставшие в родной стране настоящими бестселлерами. (Я все пытаюсь представить себе людей, стригущих купоны на "Василии Ивановиче Петькине", засевшими за навеянный очередной серией "Зоны тьмы" ужастик... но получается не очень. Впрочем, когда-то и Sega промышляла "сверхежиками", а теперь куда ни плюнь — зомби, упыри, динозавры...)

Впрочем, разработчики, похоже, занимаются банальным самовнушением. Ни одна фраза об игре не обходится без слов "horror", "dark", "blood" и им подобных. Чем-то высказывания отдельных членов команды отдают русскими изустными пионерлагерными сказочками про "черную комнату с черным комодом в темном углу", что в сочетании с не самым правильным английским создает порой исключительно комический эффект. Уверен, на это никто не рассчитывал.

ПО ДОРОГАМ ПРОШЛОГО

А в то время, пока мы от души веселимся, Джим Кард пытается разгадать тайну Брауна. И чем ближе он подбирается к разгадке, тем навязчивее становится идея суицида. Оказывается, учиненная в санатории бойня — всего лишь прелюдия к "настоящим делам", которые не терпится провернуть существу, засевшему в черепной коробке славного доктора. Именно оно, предпочитающее откликаться

на имя "Вселенское Зло", открыло врата ада, сквозь которые на Землю льются все новые и новые потоки нечисти.

Скелеты клацают костями, мутанты пытаются изуродовать Джимми по своему образу и подобию, а зомби... эти, как всегда, мычат что-то непонятное и еле перебирают конечностями. Всех тварей порядка 40 штук, так что развлечение можно найти всегда и любого рода — знай, поспевай за развитием сюжета.

А он, сюжетец (между прочим, вполне нелинейный), мотает зарекшегося защищать докторов адвоката не только по подземельям и палатам санатория, но и по самым зловещим уголкам прошлого столетия. Концлагеря Второй мировой, туманные доки ночного Лондона, бетонные стены секретной лаборатории... Четыре главы, каждая из которых начинает повествование на новом месте и в новое время, призваны убедить игрока, что в истории человечества не было светлых моментов. Одни лишь ужасы, кровь, темнота и те самые угольно-черные пионерские комнаты.

ОГНЕСТРЕЛЬНЫЙ ОГНЕМЕТ

Несмотря на четко определенный разработчиками жанр (шутер от первого лица), наши эксперты по анализу скриншотов все еще пребывают в сомнениях. Да, принадлежность к FPS подтверждается торчащей из-за края экрана рукой с зажатым в ней окровавленным серпом, однако неестественная близость монстров к игроку и знакомая тематика зарождают смутное подозрение, что Bloodline изначально планировалась как клон The House of the Dead, но затем, ввиду непопулярности жанра на ПК, была в срочном порядке переделана в FPS.



На это косвенно указывает и выложенная на официальном сайте игры flash-развлекаловка Miniblood, где скучающему веб-путешественнику предлагается в ударном темпе сократить поголовье мертвецов и летучих мышей перемещаемым по экрану красным прицелом. А впрочем... Не берите в голову. Раз обещан FPS, значит, так тому и быть.

Чудовища выглядят крайне омерзительно, подземелья разве что не источают затхлый запах...

Единственный вопрос, опять же, возникает по поводу оружия. Где обещанное разнообразие? Четыре главы, четыре уникальных набора средств для уничтожения нежити — где? Пока что в явном виде представлен лишь серп, не самое удачное орудие смертоубийства. Говорят, что будет "огнемет и другое огнестрельное (!) оружие" (цитата). Ну спасибо, утешили. Позабавимся от души.

СЕРОСТЬ КАК ИСКУССТВО

К чему не возникает почти никаких претензий, так это к движку. Да, местами количество цветов на скриншотах уменьшается до критической отметки, и приходится выключать свет в комнате, чтобы хоть что-то разглядеть. Но со своей задачей они (эти немногочисленные цвета) справляются прекрасно: чудовища выглядят крайне омерзительно, подземелья разве что не источают затхлый запах, а одинокие горящие свечки и потухшие ночные светильники только усиливают общий замогильный эффект.

Утверждается, что движения сделаны с применением motion capture, а технология facial expression позволит врагам ухмыляться и строить вам рожи. До подобной идеи — привить выходцам с того света хоть какие-то эмоции — еще никто, надо заметить, не додумался. Честь и хвала новаторам, из числа представителей братского славянского народа!

Касательно мультиплейера разработчики высказываются довольно осторожно, обещая обязательную поддержку локальных сетей и Интернета, но ни слова не говоря о возможных режимах. Хотя где-где, а уж в игре, подобной Bloodline, можно было бы развернуться. Бегать в разлагающейся шкуре только что выползшего из-под надгробной плиты покойника гораздо веселее, чем в очередной раз строить из себя террориста, а возможность расчленять тела врагов (которая просто обязана присутствовать в игре) поднимает затею с отстреливанием голов на принципиально новый уровень.

Готовясь встретиться с бесконечными ужасами Bloodline, не забудьте бросить адвокатскую практику, вновь пересмотреть все части Hellraiser (кстати, надо бы все же удостоить своим вниманием пятую серию) и научиться орудовать серпомолотом. Говорят, в некоторых санаториях это может пригодиться.



Ну вылитый HotD. Вплоть до последнего монстра!

В СИНЕМ МОРЕ, В БЕЛОЙ ПЕНЕ

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ В ИХТИАНДРЫ?

AQUANOX
www.aquanox.de

Жанр
Подводный симулятор

Дата выхода
3 квартал 2001 г.

Разработчик
Massive Development
www.massive.de

Издатель
Fishtank Interactive
www.fishtank-interactive.com

СУТЬ
Большое морское приключение в стиле Privateer. Субмарины, гигантские спруты и шикарная графика прилагаются.

ОСОБЕННОСТИ
Почти полная (разумеется, ограниченная рамками жанра) свобода действий, обилие action-вставок и экономических элементов. Генерируемые в реальном времени враги, выжимающие из GeForce3 все соки, и ничего не стоящие нам друзья. Восемь доступных к управлению субмарин, уйма оружия, а также апгрейдов к тому и другому. Правдоподобная физическая модель и тщательное воспроизведение океанских реалий.

Михаил СУДАКОВ

Нельзя сказать, что 150 тысяч проданных копий — очень большое достижение для отличной игры. Тем не менее в Massive Development считают успех своей Archimedean Dynasty "феноменальным" и "сенсационным". Что ж, каждому свое: если какую-нибудь Blizzard подобная цифра покроет позором до скончания веков, то для маленькой немецкой компании, работники которой ранее засветились лишь в переносе с Amiga небезызвестных "Сеттлеров", это действительно может быть достижением.

"Династия" дослужилась в Game.EXE до 95-процентного рейтинга, была пройдена вдоль и поперек и, как частенько случается, на некоторое время забыта. До тех самых пор, пока в Сети не начали циркулировать слухи о готовящемся к выходу в конце 2001 года продолжения с уже менее изящным названием "Aqua", которое впоследствии было изменено на "AquaNox".

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Капитан Эмеральд "Глаз Мертвеца" Флинт (Emerald "Dead Eye" Flint) вернулся, это факт. Наш наемник слегка постарел, но не более того. Его характер, полный здорового сарказма и агрессивности, лишь закалился в бесконечных сражениях с расой Бионтов. Репортеры "Омеги", центрального канала Неополиса, жалуются на трудности с автоматической фильтрацией его речи во взятом недавно интервью, а он и не думает стесняться в выражениях:



Освещение — одно из самых реалистичных в компьютерных играх.

"Почему у меня нет официального воинского звания? Да потому что я чертов герой. У меня в крыле четверо пилотов, и каждый из них уже раз сто спас мою задницу. Наша Мамаша, капитан Илайза де Гранж, значится официальным командиром, но так как на моем счету гораздо больше контактов с Бионтами и, черт возьми, банального опыта, именно я считаюсь главарем шайки. Но, разумеется, без своего крыла я ни в какую ж..."

В AquaNox этот циник и любитель твердой валюты обретет новых друзей. И новых врагов. Шарлотта Гилмор (Charlotte Gillmore), одна из лучших ученых Machina Antarctica (корпорации, занимающейся генетическими исследованиями в области выведения Homo Aquarius), за идейное несоответствие сосланная в бесконечную экспедицию на окраины Аквы, — определенно друг. Она одной из первых начинает понимать, что раса гигантских существ, которых манускрипты называют "Древними" (Old Ones), это не выдумки. Весьма полезный персонаж.

Другая дружественно настроенная личность — Эль Топо (El Topo). Старый приятель Эмеральда, оказавший ему огромную помощь во время "бионтического кризиса", — фигура настолько же таинственная, насколько и могущественная. Впрочем, о нем лучше спросить самого Флинта (выдержка из интервью каналу "Омега"): "Он везде. Он управляет даже твоим каналом, парень! Он знает всех, он в курсе, у кого на руках реальная власть. У его организации больше связей в Акве, чем нервных клеток в твоем мозгу! И если я расскажу всю правду о нем, мне тут же придется тебя убить".

Это друзья, полный список которых (с личными делами и выдержками из бесед с психоаналитиком) вряд ли поместится даже

на ста двадцати восьми .EXE-страницах. Но есть и враги, чье число у человека с прозвищем "Глаз Мертвеца" просто обязано стремиться к бесконечности.

ВРАГИ

Пираты, просто недруги, враждебные организации и прочий планктон будут встречаться в AquaNox на каждом шагу. Истребление этой мелюзги — будни наемника, равно как и сколачивание капитала на всем, что плавает. Гораздо интереснее заниматься отловом и уничтожением подводных чудовищ всевозможных размеров и мастей. Разумеется, понятие "отлов" применимо не ко всем океанским созданиям. Древние, о которых шла речь немного выше, сами отловят и съедят кого угодно: их размеры поистине невероятны, а формы внушают ужас.

Между прочим, krass engine, на основе которого строится AquaNox, позволяет вытворять с монстрами настоящие чудеса. Так, Древние будут первыми в истории компьютерных игр существами, генерируемыми в реальном времени! Определение гораздо более расплывчатое, чем вы думаете, но перспективы уже сейчас вызывают чувство щенячьего восторга. Среди источников вдохновения в Massive Development называют такие сугубо правильные вещи, как книги Толкиена и Лавкрафта, "Матрицу", "Бегущего по лезвию бритвы", "Бездну" (ту самую, Кэмероновскую, с застывшим над городом цунами), и "Энциклопедию семи морей" производства Воркутинского книжного комбината.

Та же самая "Энциклопедия..." (плюс еще пара-тройка менее значимых книжонок оксфордского происхождения) изобилует таким количеством подробностей о Мировом океане, что трудолюбивым немцам потребовалось без малого три года для ее осмысления. К счастью, время потрачено не зря: для реалистичного изображения 5000 квадратных миль морского дна курса средней школы уже не хватает.

Но есть и враги, чье число у человека с прозвищем "Глаз Мертвеца" просто обязано стремиться к бесконечности.

Александр Джориас (Alexander Jorias), главный программист Massive, обещает лечь под скоростной поезд, если мы останемся недовольны физической моделью поведения подводных кораблей в AquaNox. Полноте, Саша, каких только обещаний мы ни слышали за свою жизнь. И тем не менее попытки заставить нас поверить, что дело происходит именно под водой, а не в глубоком космосе, будут. И это правильно, по-мужски. Верьте нам, Саша, мы оценим и похвалим. Если, конечно, найдется за что.

Масштабы впечатляют. Обратите внимание на разницу в размерах отдельных кораблей.



3D STUDIO

Собственно, суть игры ничуть не изменится, лишь самую малость сместившись в сторону action. Число доступных кораблей увеличится до восьми, дерево диалогов вырастет до совершенно неприличных размеров, а экономическая составляющая останется на своем законном месте (апгрейды, оружие, новые версии ПО для управления бортовыми системами и прочая околесица). Единственное, что подверглось кардинальной переделке, — графика (которую, надо сказать, и в Archimedean Dynasty нельзя было назвать "средней").

(Когда редакция отошла от культурного шока, вызванного GeForce3-скриншотами AquaNox, все внимание сразу же сосредоточилось на Николае Р. Этот человек, нагло ухмыляясь нам в "аську", поведал, что может по дешевке раздобыть штук пять вожделенных карточек Hercules 3D Prophet III, но вот захочет ли он этим заниматься — другой вопрос.)

А скриншоты, откровенно говоря, сильно смахивают на профессионально сработанный концепт-арт — слишком уж невероятно количество даже самых незначительных деталей и качество их прорисовки. Водоросли встают непроходимым лесом, лучи света что есть силы пробиваются сквозь толщу воды, а квадратные формы приходится искать под микроскопом. Даже статичная картинка выглядит нереально живой, а как все это будет смотреться в динамике, лучше и не загадывать.



Что касается реалистичности подводного оружия, то ее никто и не обещал.

BRIGHT FUTURE

AquaNox обречена на успех хотя бы по причине отсутствия здоровой конкуренции. Вышедший в прошлом году Deep Fighter, при всех своих достоинствах, не обладал одной очень важной чертой — глубиной геймплея. Эдакий Wing Commander под водой — плыви себе, стреляй, да выполняй миссию за миссией. Приятно, что и говорить, да не совсем об этом речь.

В третьем квартале 2001 года мы имеем шанс заполучить уже не WC, а чуть ли не Privateer с шикарной графикой и романтикой морских глубин. Кто, скажите на милость, откажется от удовольствия повоевать с гигантскими скатами и пострелять из торпедных отсеков по планктону? А никто. На это и весь расчет.

УБИТЬ ДИДЖЕЯ

ОТДЫХАЕМ ХОРОШО, НЕ МЕШАЕМ НИКОМУ

THE SIMS: HOUSE PARTY EXPANSION PACK
www.thesims.ea.com

Жанр
The Sims

Дата выхода
The Sims: House Party — апрель 2001 г.
The Sims Live — не объявлена
The Sims Online — не объявлена

Разработчик
Maxis
www.maxis.com

Издатель
Electronic Arts
www.eagames.com

СУТЬ
Бешеный девелоперский ритм Maxis гарантированно не даст симоманам "соскочить" с продукта в ближайшие год-полтора.

ОСОБЕННОСТИ
Когда дедушка был молодым, юный лаовай, вместо House Party люди ходили на "дискотеки", вместо Sims Live пользовались аббревиатурой ICQ, а вместо Sims Online, страшно подумать, играли по сети в Quake. Давно это было.

Андрей ОМ



Как мы и предсказывали, бескрайние поля симуляции реальности, колосящиеся зелеными долларами, желтоватыми фунтами и не-пойми-какого-цвета рублями, требуют от Maxis самых решительных и безотлагательных действий. Многие вещи все еще скрыты от пытливого взгляда знатного симовода: так, решительно неясно, почему подопечные не совершают преступлений. Мы не говорим о серийных убийствах (все понимают, что рейтинг "Teen" — это свято?), но где хотя бы завалящие карманные кражи? До тех пор, пока не анонсирован новый аддон The Sims: Na Narah, мы вправе предполагать, что всех симодетей, проявляющих преступные наклонности, еще в роддоме умерщвляют электричеством.

ГОЛОДНАЯ УТКА

Как известно, воспитать симо-интеллектуала невозможно в принципе: вы будете покупать гаденышу книжные полки под ПСС Достоевского, проекционный телевизор для просмотра "Неба над Берлином" и велотренажер, но для нормальной жизнедеятельности ему все равно будет необходимо регулярно дрыгаться в сомнительных плясках в компании с соседскими бастардами. Прожектор The Sims: House Party Expansion Pack будет направлен именно в эту сторону социальной жизни полигонных гомункулусов.

Получив, видимо, решительный укорот от EA за сюрреалистический Livin' Large, где в одной из главных ролей выступала Смерть, а декорации были частично заимствованы из "Страха и ненависти в Лас-Вегасе" вкупе со всей сопутствующей амфетаминной шизой, Maxis обращает свои взоры на танцполы. Готовятся специальные декорации для дискотек, стилизованных под "Сельский час" (солома, сено, аттракцион "оседлай механического быка", омерзительное банджовидное кантри), индустриальный подвал (железо, трубы, резиновые стены, диджейгрув, мерзкая и тупая техно-колотилка вместо музыки) и тропическое бунгало (кокосы, ананасы, так казав Джа, пристойное регги). К великому сожалению, о моделировании заведений с пьяными топлесс-студентками на барных стойках не сообщается. Ну и кто после этого осмелится называть The Sims симулятором жизни?



Особенно интригуют вот эти металлические клетки без признаков дверей (здесь и далее приведены скриншоты из The Sims: House Party).

Вижу, как профессиональные заводчики симов скептически поджимают губы: в оригинальной игре приглашенные в гости соседи имели обыкновение являться с опозданием на несколько часов, а уж выгнать их взашей, чтобы наконец отдохнуть, и вовсе не представлялось возможным. House Party предложит специальную утилиту Mass Invite: подгоняемые ею гости прискачут веселиться в рекордно короткие сроки (агенты Maxis, видимо, будут шпынять их электрошоковыми дубинками, чтобы, гады, не заставляли ждать порядочных людей). Анонсирован мордоконтроль: нежелательных соседей можно будет исключить из списка приглашаемых.

Столоверчению пластинок можно будет научиться по тому же принципу, что и игре на музинструментах. Это значит, что при желании вы сможете выдрессировать некоторых своих подопечных до состояния "модный диск-жокей". Но не без тон-

кости: если вы созвали публику в кантри-сарай и вместо банджо-завываний завели приличный даун-темпо или даб, то ожидайте истерик и общего падения параметра "фан". А нечего выпендриваться потому что.

ТАНЦИ

Много новых объектов: к примеру, специальная раздевалка, в которой гости смогут облачиться в маскарадные костюмы в соответствии с тематической направленностью дискотеки. Стойка с попкорном, огромные колонки, Машина для Выдувания Мыльных Пузырей и... гм... гигантский кальян на пять персон. (Обильные зубоскальства по поводу последнего предмета обстановки оставлены за кадром — в некотором роде, у нас тоже рейтинг "Teen".)

Для вящего разнообразия анонсированы NPC-танцоры, которых можно будет нанять на потеху публике, и т.н. party crashers в количестве 15 штук — этакие дизастеры из SimCity, random encounters для тех, кому жизнь необоснованно кажется медом с орешками фундук.

Традиционно, все объекты из аддона можно будет использовать в обычных The Sims: поставить домой вертушки, оборудовать в подвале растаманский притон или пригласить танцоров, чтобы разнообразить холостяцкий вечер консумацией.

Один из основных атрибутов разнузданного веселья — фигура медведя в углу комнаты. Пребывая в нужной кондиции, с косолапым можно танцевать вальс.



AND BEYOND

Если аддоны и впредь будут выпускаться такими же темпами и такого уровня, то нам будет иметь смысл завести специальную рубрику "Текущий аддон к The Sims". Выглядеть она будет как художественно оформленная Денисием таблица, в соответствующие поля которой будут вписываться новые професии, предметы и интерьеры. Будет также специальное поле для дежурного глумления и выражения нашей уверенности в том, что за карамельными фасадами сим-омиков скрываются неописуемые мерзости.

Однако, проект начинает развиваться в других направлениях: так, намедни журнал Newsweek (это как... я даже не знаю, все равно что на нашей обложке вдруг появился бы сэр Энтони Хопкинс в гриме доктора Г.Лектера. То есть само по себе сильно, но журналу до крайности несвойственно) разразился эксклюзивным первовзглядом на The Sims Online и The Sims Live.

С последним продуктом все более или менее ясно: Maxis намеревается оживить один из internet messengers (скорее всего, ICQ или AOL Instant Messenger; возможно, будет написан новый клиент) трехмерными физиономиями симов со всеми подобающими случаю ужимками: нажали одну кнопку — оно за нас улыбается, нажали другую — злится. Своего рода симосмайлы. Безделица вроде гоняющихся за курсором спрайтовых кошек и решительно необходимая всякому уважающему себя Sims-воздыхателю вещь. Распространяться будет в коробке и за деньги ближе к концу сего г.

...когда три с половиной миллиона обладателей коробки с The Sims ринутся в Сеть, места не останется никому. О том, что когда-то был такой Counter-Strike, а на игре в Q3 некоторые хитрецы умудрялись зарабатывать деньги, все забудут.

The Sims Online — совсем другая песня. Newsweek отделывается общими фразами: дескать, самая продаваемая игра прошлого года переселяется в Сеть, etc. Детали скрыты старательно нагнетаемым PR-департаментом EA пиротехническим туманом радикально черного цвета. На самом деле, вариантов развития событий не слишком много: единственной формой многопользовательской игры, органично встраиваемой в оригинальную концепцию The Sims, будет замена симососедей живыми людьми. Возможности такого поворота событий вплоть до флирта с соседской женой с потенциалом развития ситуации по эту сторону монитора (игра будет активно пользоваться нашей электронной почтой и ICQ/AOL) просматриваются легко. А когда-то, внучек, за такими вещами люди ходили в настоящие прокуренные клубы и смотрели хищными глазами на лиц противоположного пола.



Знаменитый трехведерный кальян и чудовищных размеров вытяжка в стене наводят на самые разнообразные мысли.

Любопытно, кстати, может получиться: когда три с половиной миллиона обладателей коробки с The Sims (в момент, когда вы читаете эти строки, их наверняка уже стало четыре) ринутся в Сеть, места не останется никому. О том, что когда-то был такой Counter-Strike, а на игре в Q3 некоторые хитрецы умудрялись зарабатывать деньги, все забудут.

На мир, сверкая пустой керамической улыбкой, опустится душная благодать. Почему-то она представляется мне небесно-голубого цвета массой с легкомысленными разноцветными цветочками по всему телу.

ГЕНЕЗИС

ЕЩЕ ОДИН КУСАЕТ ПЫЛЬ

CHARR: THE GRIMM FATE

www.waggaworldent.com/nonflash/charr

Жанр
Онлайновая РПГ

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Waggaworld Entertainment
www.waggaworldent.com

Издатель
Не объявлен

СУТЬ
Онлайновая РПГ с эльфами, троллями, орками, феями и со своими "Особенностями национальной охоты" в постапокалиптическом мире.

ОСОБЕННОСТИ
Обещания многочисленной свиты для автоматизации процесса игры, возможность возводить собственные города, а также попробовать вырастить себе пару пулеметов. Вместо ног.

Александр ВЕРШИНИН

адеюсь, вы заметили. На темной глади мониторов проскакивают клочья белой пены. Модемы нервно попискивают и пытаются половчее сжечь себе прошивку. Мыши впали в нигилистический пессимизм, а Интернет-провайдеры закупили новую партию купейных "Пежо-406" с кузовом от Пининфарина. Все правильно, грядет очередное неотвратимо эйфоричное поколение онлайновых РПГ.

Верный идеям гидрометеоцентра, новостной отдел Game.EXE публикует штормовое предупреждение уже во втором номере подряд. Конечно, большинство проектов решатся жизни еще в процессе младенческого пиар-маразма, но некоторые особо стойкие наверняка доберутся и до наших далеких евразийских берегов. Коллеги, будьте начеку — и приготовьте карточки Visa для онлайнового голосования!

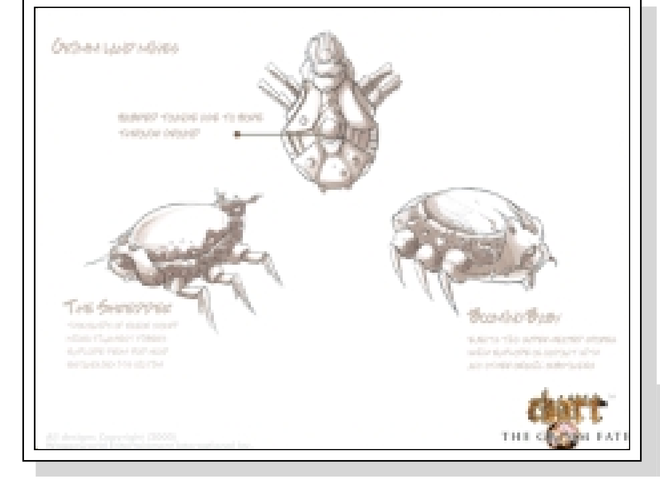
ФИФТИ-ФИФТИ

Популярные вопросы из серии "Кто сильнее — Бэтмен или Супермен?" продолжают волновать человеческие умы. Какого цвета носовой платок у Спайдермена? Есть ли у Пикачу личная жизнь? Наконец, что будет с орками и троллями, когда эти отбросы эльфийского общества достигнут уровня техногенных цивилизаций?

Не знаю, присматривает ли кто-нибудь за покемонами, но в рядах любителей американских сказок пополнение. Члены масонской ложи Waggaworld Entertainment проявили удивительную прозорливость на поприще предсказания будущего своих любимцев. Смеем обнадежить: все умрут. В тот торжественный момент, когда последний гоблин вникнет в теорию относительности, нашу планету атакуют инопланетяне. Под влиянием распыленного в атмосфере вируса, большинство разумных рас — люди, эльфы, гномы, орки, тролли и их ближайшие родственники — успешно мутируют до неузнаваемости или торжественно канут в лету. Поддавшиеся инопланетной заразе станут верными солдатами обосновавшихся в ядре планеты захватчиков. С ними придется сражаться. Кому? Счастливчикам, в крови которых оказались нужные антитела, мгновенно убившие коварный яд и сохранившие жизнь их гордым обладателям. Жизнь, но не мозги. Еще вчера вечером благородные орки вели оживленную дискуссию о пиитах серебряного века, а сегодня — полюбуйтесь! — вновь, радостно щелкая рогами, мучают гномов на дыбе. Словом, жизнь снова пошла по старому руслу. Все расы дружно вспомнили магию и лишь искренне удивлялись, в очередной раз натыкаясь на ржавую четырехколесную конструкцию с блестящей биркой "Пеугеот четыреста шесть спорткупе".

НАТУРАЛЬНЫЙ КОНСЕРВАНТ

В Charr: The Grimm Fate четырнадцать доступных игрокам рас. Разумеется, вы непременно захотите узнать их поименно (к чему ложная скромность, не отказывайтесь!). Тем более что помимо скучнейших Commoner (людишки), Orc, Troll, Ogre, Dwarf, Gnome есть такие замечательные парни, как Badland-Elf, Shade-Elf, Dark Faerie, Brood Giant, а также Risen (нежить), The Cursed и нечто под непристойными кодовыми именами Sleeth и Kariss. Утверждается ра-



Местная еда, сладкие тараканы. В меню три вида: жареные, пареные и в собственном соку.



Эти глаза в робе являются некромантом расы Risen, то бишь Undead. Так гласит подпись.

совая уникальность. Большие парни, вроде гигантов и троллей, будут обладать ударами, сокрушающими кости противника. Dark Faerie окажется единственной расой, способной летать, а Risen обещают приводить в ужас одним своим видом. И кто после этого захочет быть зауряд-человеком!

Ну разве что любители мощного вооружения. Люди, как известно, физически не слишком подготовлены для выживания во враждебной среде. Именно поэтому они смогут одинаково хорошо обучаться как древней магии, так и использованию замысловатых игрушек из арсенала космического десанта, всех этих лазеров, пулеметов, гранатометов. А умельцы по части техники смогут даже чинить старые автомобили и мотоциклы — представляете какое сафари может получиться! Главное — не привлечь внимание ДПС-службы пришельцев.

Отдельной статьей в Charr значится народность The Cursed. Раса, специально созданная для любителей путешествовать и охотиться соло. Проклятые не нуждаются в оружии и боеприпасах — они выращивают их, как огурцы, на собственных конечностях. Приятно, иметь вместо рук два меча, а вместо головы осколочную гранату... Приятно получать на 15% больше опыта, чем все остальные расы. В отместку The Cursed никогда не появляются в городах других рас и, что самое ужасное, им отказано содержать NPC-компаньонов!

ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ В НОМЕР

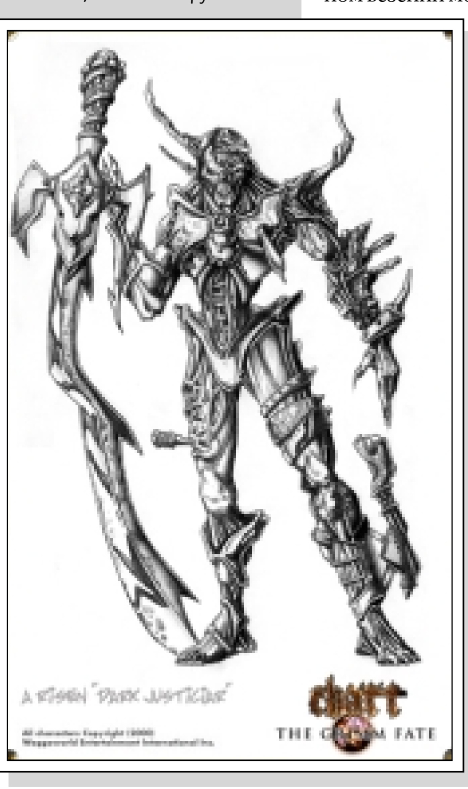
Вот мы и подошли к объекту гордости создателей Charr. Девелоперская решимость не допустить одиночества в онлайновом мире не знает границ! Поэтому, на тот случай, если вы абсолютно не способны завес-

Какого цвета носовой платок у Спайдермена? Есть ли у Пикачу личная жизнь? Наконец, что будет с орками и троллями?..

ти друзей даже в виртуальном мире, вам гарантируется наличие хотя бы прислуги. В конституции мира Charr черным по белому значится: каждый новорожденный персонаж, войдя в игровой мир нагим и безоружным, может отыскать специальную Haven-зону и совершенно бесплатно поставить в этом месте свою палатку. К брезентовому жилищу прилагается ваш первый спутник — привязанный к столбу коммивояжер. Он не ест и не пьет, а существует лишь для продажи или обмена добытых вами вещей. С помощью несложного скрипта вы также можете обучить его радовать проходящих мимо палатки игроков отборной нецензурной бранью. Удобно.

Но, шутки в сторону. В отличие от нашего с вами мира, в Charr палатка замечательным образом апгрейдится до крепости Stronghold. Несколько объединенных крепостей образуют указанный Haven, организованный игроками город. Совладельцы даже могут выбрать собственного мэра, установить налоги для жителей и возводить всевозможные полезнейшие постройки! Так, Weapons Training Center помогает быстрее обучаться воинскому мастерству, Tower of Arcane гарантирует локальным магам дополнительные заклинания, Kurnar Temple (о, чудо!) автоматически телепортирует тела дохлых горожан из негостеприимных джунглей обратно в их тенты. Разумеется, если они являются прилежными налогоплательщиками. Везде одно и то же: заплатил налоги — и спи спокойно, дорогой товарищ.

Редакции .EXE понадобилось некоторое время, чтобы точно определить, какой из двух объектов на рисунке является хозяином, а какой — оружием.



ЕСЛИ ДРУГ ОКАЗАЛСЯ ВДРУГ

Впрочем, мы отвлеклись. Как только персонаж становится более или менее респектабельным членом онлайнового сообщества, он заводит себе прислугу. NPC-компаньоны поставляются в четырех комплектациях: Combat Companions, Defense, Resourse, Merchant.

Все расы, кроме счастливчиков The Cursed, имеют право на друга. Каждому путешественнику будет выделяться хотя бы один CoComp, боевой спутник. Он будет сражаться бок о бок с вами, слушаться ваших команд и прикрывать вас не щадя живота. Обычный pet? С оговоркой: он не отнимает у вас XP. Обходится своими запасами — растет, матереет и при определенном везении может превратиться в сущего монстра. Каждая раса выращивает близких ее представителям по духу существ: Risen предпочитают выгуливать Ghouls или Wrathes, люди и орки обожают бездумных механических попутчиков, а эльфы нагло используют отловленных в лесу животных.

Defense Companions (телохранители) занимаются защитой крепостей в отсутствие хозяина. Оборо-

няться приходится как от вышеупомянутых инопланетных захватчиков, время от времени организующих рейды на Haven-районы, так и от товарищей по несчастью, таких же игроков, как вы сами. То есть клановые войны разрешены. И если предсказать человеческое поведение совершенно невозможно, то для защиты от пришельцев рекомендуется строить пыточные камеры — Inquisitors Halls. Это ценное учреждение предупреждает всех обитателей города о грядущей атаке нечисти за двадцать минут. Этого времени должно хватить, чтобы вернуться в родную палатку и лечь в гроб — вместе со всем скарбом и жалобно подвывающей прислугой.

Пока Merchant Companions (торговцы) пытаются в ваше отсутствие распродать ваше же имущество, их близкие родственники ReComps (Resourse/Repair — чернорабочие) тоже самозабвенно вкалывают. Они собирают ресурсы и изготовляют вещи. Они штопают ваши сорочки и прочие артефакты. Они даже выполняют за вас глобальные мировые квесты.

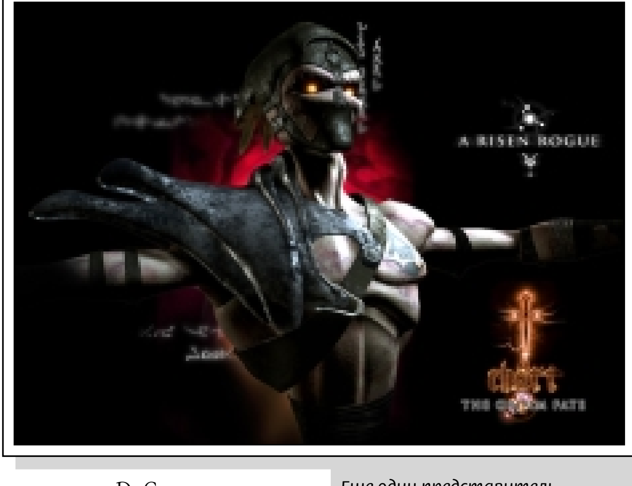
МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО!

Один из ярких примеров глобального квеста? Расправа над "Чумовым дождем". С тех пор как инопланетяне поработили мир, четыре центра, контролировавших погоду на сервере, оказались испорченными. Если игрокам вдруг надоест мириться с неприятными особенностями местной природы, они могут договориться друг с другом и сообща отправить своих ReComps

Вместо того чтобы лично идти в магазин, вы организуете маленький квест. Выполнившему задание курьеру — премия.

починять примуса в машинном зале указанных станций. Как только все четыре объекта вернутся в рабочее состояние, квест будет считаться выполненным, а погодные условия заметно улучшатся. Правда, возникает вопрос: а нельзя ли таким же макаром отправить своих DeComps охранять от хозяев их сокровища, а CoComps бить инопланетян? Было бы здорово — и играть особенно не надо.

Среди прочих массовых развлечений (PC quests, NPC quests, World Master, GOD) внятно озвучены лишь PC- и NPC-варианты. Последний — самое обычное спонтанно генерируемое на ходу задание (с помощью специального движка). Несколько интереснее звучит перспектива составлять собственные задания. Например, вашему персонажу очень нужны определенные реагенты для заклинания. Вместо того чтобы лично идти в магазин или искать их в чистом поле, вы организуете маленький квест. Выполнившему задание курьеру — премия. И все счастливы.



Еще один представитель народности скелетов. На этот раз в цвете.

Время торжественного момента наступления всеобщего онлайнового счастья, к сожалению, пока не указано. Более того, вкусно намазывающие слова разработчики почему-то не демонстрируют скриншоты из игры, ограничиваясь скетчами. Природная стеснительность? Посмотрим.

РОЖДЕНИЕ ДИНОЗАВРА

Возрадуйтесь, квестопоклонники! Утрите горькие слезы, вызванные порочным и отступническим поведением некогда обожаемой вами Sierra. Приладьте на место вырванные от отчаяния волосы и внимайте: очередная серия злоключений небезызвестного вам космодворника явила себя широкой общественности. Харе!

А началось все в далеком 98-м. Некий господин (из рядов оголтелых поклонников), оскорбленный долгим и безрезультатным ожиданием, решил не смотреть, как жизнь проходит мимо, и собственноручно изобразил продолжение Space Quest, затратив на это около двух лет. Казалось бы, на что способен рядовой человек из массовки? Максимум, на пару слезных писем с требованиями о продолжении банкета. А тут, надо же, редкий случай. Налицо попытка осчастливить мир: 840 Кбайт заархивированного программного кода доступны для свободного скачивания.

Итак, запускаем и... Ощущения престранные: нечто похожее на пятикопеечную смесь из амнезии и дежа-вю, выплюнутую автоматом в дурно вымытый стакан. Как будто на дворе опять 90-е, а я сижу в ОАСУТП родного прокатного стана и увлеченно продавливаю клавиатуру дряхлой XT. А все из-за того, что Space Quest: The Lost Chapter (полное название игры), по замыслу автора (кстати, сам себя он называет не иначе как Vonster D. Monster), является недостающей главой в биографии всемирно известного Роджера В. и располагается в точности между второй и третьей частями SQ. Со всеми вытекающими: графическое ядро 15-летней давности с основным видеорежимом EGA 320x200 и задорно попискивающим динамиком. Мечта держателя антикварной лавки. Сюжет обещает быть, что называется, "в лучших традициях". Гвоздь программы — классический адвенчурный текстовый интерфейс, дорогой, родной и незаслуженно забытый. О, это удовольствие не для всех — только для настоящих ценителей адвенчур. Массам, которые окончательно и бесповоротно развращены point'n'click-управлением, никогда не понять прелестей общения с командной строкой. Пиктограммы, господа, это не прогресс — это замена игры на музыкальном инструменте бесталанным щелканьем по кнопкам фонографа. Не спорьте! Просто запустите "Последнюю главу" и почувствуйте разницу.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

P.S. Самое сладкое традиционно оставлено на потом. Вот здесь товарищи спрашивают: а откуда качать-то? Лучше всего с http://frostbytei.com/space/lostchapter.zip. Но это не для всех, а только для безлошадных товарищей, до сих пор покупающих журнал без диска. Всем остальным — правильным читателям — немедленно см. в корневую директорию нынешнего .EXE CD! Папка Space Quest_The Lost Chapter. Велкам!

HEAVEN & HELL (HIMMEL UND HOLLE)

Жанр
God Sim

Дата выхода
3 квартал 2002 г.

Разработчик
Mad Cat Interactive
www.madcat.de

Издатель
CDV
www.cdv.de



РАЗ: ЭТА ИГРА РАЗРАБАТЫВАЕТся в солнечной Германии и носит оригинальное название Himmel und Holle (согласитесь, при виде этих слов вам подсознательно хочется вытянуться по стойке смирно и затянуть что-то там такое про Лили Марлен?). Два: это одна из первых в мире RTS, готовящихся к выходу на Xbox с параллельным возведением порта для PC. Здесь трудно давать какие-либо комментарии, ибо само словосочетание “консольная RTS” есть оксюморон, как “военная интеллигенция” или “сухая вода”.

Со скриншотов нам улыбается гнусный детсад, отчаянно похожий на Die Volker в самой экстремальной разновидности “локализации”: толстомордые увальни бескровно лупцуют друг друга какими-то деревяшками, ведут примитивное натуральное хозяйство и улыбаются в камеру тем особым сортом олигофренических улыбок, который безошибочно свидетельствует, что мы имеем дело с мистической “немецкой школой RTS”. Ориентиром для разработчиков — на этот раз в виде исключения — вместо Settlers работает Black & White: придурочных подопечных можно будет холить и лелеять, а можно — устраивать им тотальный геноцид; последствия всех этих деяний будут изображаться на нашем портрете вверху экрана. Будут и другие внешние проявления божественной/диавольской сущности играющего: вид курсора, выражение лиц подданных... Да, подданные. Изначально они будут инертной атеистической массой, весьма пригодной для наших манипуляций: здесь обещаны разнообразные возможности от “выбрали основную линию развития и ушли пить кофе” до “берем каждого уродца и тычем носом в, не скупясь на оплеухи и/или проявления собственной благодати”.





Рассказывать обо всем этом весьма дико — похоже на речь одного персонажа классической литературы, решавшего, “что бы такое изобрести — разве вот машинку, которая по утрам бы сама будила?”. Так это, вашблагородие, будильник называется. Lionhead совершенно незачем беспокоиться за свои авторские права по единственной причине: детище MadCat благополучно сгинет в безвестности, сумев привлечь внимание разве что мрачных коновалов тов. к-ффа в качестве гомункулуса для очередной демонстрации “юмористических”, “переводческих” и “филологических” талантов. Очень, знаете ли, их жанр.



Нам же здесь любопытна несколько более глобальная тенденция: посмотрите на предполагаемую дату выхода. Теперь внимательно разглядите скриншоты. Понимаете, да? За время золотого века ПК-технологий мы как-то привыкли к тому, что новости об играх, предназначенных к выходу через полтора года, автоматически повергают нас в свинцовотяжкое уныние по поводу состояния своего банковского счета и острой необходимости срочного приобретения GeForce 2 Ultra (500 очень условных е.), широкоэкранного монитора (700 их же) и звукового театра с пятью колонками (еще 300 долларов). Видя же в столь далекой перспективе убожество, подобное Heaven & Hell, хочется одного — немедленно выпить. Лучше лисьего яду.

Андрей ОМ

WARRIOR KINGS

Жанр
3D RTS

Дата выхода
Начало 2002 г.

Разработчик
Black Cactus Studios
www.blackcactus.com

Издатель
Sierra Studios
www.sierrastudios.com

NEXT—GEN

ДИЕТА СТАРИКА: МЕЛКО нашинковать 600 юнитов, положить в глубокую эмалированную посудину, сбрызнуть теплой водой, добавить формации и реалистичную экономику. Поставить на сутки в темное место, положив сверху гнет из танцев полигонных пейзанок. По прошествии переложить в хрустальную чашу необъятного горизонта, придать форму тысячекилометрового бескрайнего поля боя. Воспарить.

Сопровождаемое нашими задорными пинками в область хвостового оперения, стратегическое 3D уползло в какие-то свои тайные норы и тихо сидит там, по ночам питаясь неприбранными крошками с барского стола, — относительно безбоязненно выходить на свет решается только Shogun. Единственный, надо заметить, персонаж, уцелевший после прошлогоднего celebrity deathmatch'а трехмерных RTS. Тем приятнее снова видеть на скриншотах грамотно развернутые войска, реалистичный рельеф и горы, скрывающиеся в картинной дымке; с отсутствием самураев и дрессированных ниндзя помогут смириться замечательные ездовые чудовища и гигантские управляемые жуки-навозники. Это Sierra, в функциональные обязанности которой никогда не входила вязка березовых веников. Это Warrior Kings (WK), позиционируемая как dark fantasy RTS-apocalypse, новый Ground Control и очередное поколение тактико-стратегических игрищ.

Итак, для начала черные кактусоводы в крайне презрительном тоне отзываются о самой структуре всех без исключения современных RTS, особенно неприязненно поглядывая в сейчас поймете чью сторону: дескать, прыжки из стратегической части в тактическую обычно слишком схематичны, войско прибывает на окраину провинции, где намечается бой, в мгновение ока и без всяких усилий с нашей стороны. "Очевидно, в средневековой Японии телепортация была обычным делом!" — язвят наши герильерос. Не то в WK: здесь, хотя телепортация и дозволена фэнтези-законами, нам предстоит немало поработать фуражирами и интендантами. Чтобы войска добрались до места столкновения, нужно будет прежде наладить снабжение, потом расставить во главе соединений командиров с высочайшим уровнем морали (чтобы подопечные не разбежались по окрестным полям печь картошку и приставать к крестьянкам с глупостями), затем отправить на разведку легкий авангардный отряд и уже после этого с божьей помощью выдвигать основные силы. Симулятор военного похода — свежо, свежо.



Здесь же воспеваются формации — как справедливо замечают разработчики, основной тактический инструмент средневековых баталий. Обещано, что попытки зациклиться на одной-двух формациях будут строго караться суровой игрой по законам ревтрибунала: в отличие от нас, AI знает, что Column включается для максимально быстрых перемещений по местности, Wedge — для атаки, а Orb и вовсе могут использовать только пикейщики, укорачивая с его помощью зарвавшуюся кавалерию. Вообще, fantasy warfare будет проистекать в полном соответствии с историческими закономерностями — по некоторым данным, первоначально игра предполагалась честным "средневековым симулятором", но благодатная Япония, как мы знаем, оказалась застолблена конкурентами, а Европа, наоборот, опошлена Braveheart.



Но не токмо формаций ради затевается балаган: ресурсы, микро- и макроуровни менеджмента, мотивация — все это получило жирный штамп ОТК от Sierra Studios и гарантированно будет включено в игру. Интересные находки с путем самурая: помимо традиционных светлой и темной сторон Силы будет предложен третий вариант — Technological Path со своими апгрейдами, войсками и тонкостями хозяйствования. Мутации alignment'а будут происходить прямо во время миссий: отказались/выполнили побочное задание, отпустили/убили вражеских послов и т.п. Грамотный подход: мы здесь давно дожидаемся, когда картинному Добру с белой шерсткой и не менее живописному Злу с метровыми черными бровями будет противопоставлена нигилистическая прагматика технологии. До сей поры к столь сияющим экзистенциальным высотам отваживались подниматься только РПГ от Black Isle, и то не все.

Андрей ОМ

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR
www.microsoft.com games/trainsim

Жанр
Симулятор поезда

Дата выхода
Апрель 2001 г.

Разработчик
Kuju Entertainment
www.kuju.com

Издатель
Microsoft
www.microsoft.com/games

ПАРОВОЗИК В ROMASHKOFFO

ГОВОРЯ О ТАКОМ неоднозначном продукте, как Microsoft Train Simulator, следует сразу же расставить жирные точки над нерусской буквой "i". Во-первых, подопечных Билла Гейтса ошибочно называть пионерами виртуального паровозостроения: подобные продукты уже появлялись на европейско-американском рынке (о качестве разговор отдельный), а обладающие довольно странным вкусом японцы водят свои виртуальные локомотивы чуть ли не каждый день.

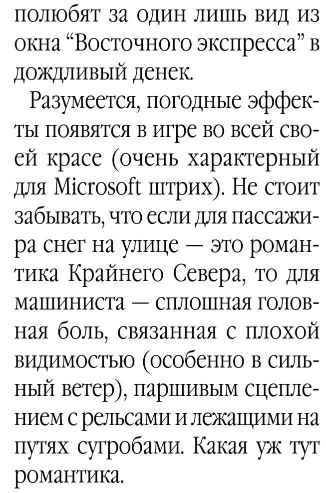
Во-вторых, обвинения в "казуальщине", которые уже начинают сыпаться на игру, еще более абсурдны. Искусство управление многотонным составом зачастую недооценивается массами, полагающими, что единственная забота машиниста — крутить рычаги, жать на педали и не спать. Великое заблуждение, друзья мои. Послушав руководителя проекта Рода Фергюссона (Rod Fergusson), исполняешься сочувствием к героическим железнодорожникам: от того количества проблем, что поджидает их на каждом километре дороги, недолго и свихнуться.



Разнообразия ради в Microsoft решили охватить практически все временные периоды развития отрасли: вы с одинаковым успехом можете побродить в полном 3D по "Восточному экспрессу" (побродим, конечно, и обязательно сравним с The Last Express — а ну как Мехнер был неправ?) или по первому скоростному американскому поезду Acela Express компании Amtrak (знаете ли вы, что от Нью-Йорка до Вашингтона эта комета на колесах долетает быстрее чем за два с половиной часа?). Всего девять моделей, воссозданных с небывалой тщательностью как визуально, так и технически, вплоть до независимого обсчета поведения каждого вагона и функционирования всех кнопок и тумблеров на приборной панели.

К счастью, о движке незабвенного MSFS было приказано забыть: при детальном изображении тысячи километров железнодорожных путей и окружающей местности используются немного другие методы, нежели "фотографическая съемка с высоты птичьего полета". Путь вашего поезда проляжет по шести крупнейшим и колоритнейшим железным дорогам мира: вдоль южной границы Национального парка в Монтане, у подножия Фудзиямы, по австрийским Альпам etc. Надо сказать, что внутриигровые скриншоты выглядят весьма соблазнительно, и Microsoft совершенно необязательно было пичкать игру спецзаданиями (скоростная доставка важной персоны, перегон тяжелого грузового состава через скалистые горы и проч.), — игру полюбят за один лишь вид из окна "Восточного экспресса" в дождливый денек.





Разумеется, погодные эффекты появятся в игре во всей своей красе (очень характерный для Microsoft штрих). Не стоит забывать, что если для пассажира снег на улице — это романтика Крайнего Севера, то для машиниста — сплошная головная боль, связанная с плохой видимостью (особенно в сильный ветер), паршивым сцеплением с рельсами и лежащими на путях сугробами. Какая уж тут романтика.

Кстати. Где плохая погода, там и катастрофы разной степени тяжести. Интересно будет посмотреть, как в Microsoft решат этот щекотливый вопрос. С одной стороны — нехорошо, ибо большие человеческие жертвы (в теории). С другой — а почему бы и нет? Если "Боингу" позволено падать с многокилометровой высоты — чем хуже скоростной поезд? Зрелище, поверьте, куда более эффектное. При этом совершенно безопасное для несуществующих пассажиров.

Ожидается, что уже вышедший MS Train Simulator тут же будет оккупирован бесконечными аддонами и mission pack'ами от сторонних разработчиков. Оно и понятно: новые железные дороги, поезда, задания. Впрочем, это доступно и обычным гражданам — благо, к народному творчеству в Microsoft всегда относились с уважением. Помяните мое слово: когда настанет апрель и игра начнет неплохо продаваться (а она начнет), конкуренты зашевелятся, и на свет, откуда ни возьмись, вылезут всевозможные Train!, Sim Railroad и прочие жертвы клонирования. То-то будут рады в министерствах путей сообщения всего мира! И лишь один товарищ Аксененко... Впрочем, не будем, не будем...

Михаил СУДАКОВ

STAR LEADER
www.starleader.net

Жанр
Action/strategy/RPG

Дата выхода
Осень 2001 г.

Разработчик/издатель
Talonsoft
www.talonsoft.com

ИГРЫ ЭНДЕРОВ



"В КАЖДОЙ ИГРЕ ЕСТЬ СВОЙ Эндер", — сказала мне запись в базе данных, которой казалось, что она хоббит. В этих старых MUD новички перед авторизацией должны были какое-то время провести в специальном отстойнике, чтобы Боги проверили их души на ремонтопригодность. Так, важно было выбрать подходящее имя, в списке которых "Mastakilla" и "Frodo" не значатся. Меня тоже не пустили.

Между тем сюжет новой ролевой стратегии в полном 3D и реальном времени от (ой!) Talonsoft весьма близок к "Игре Эндера" одного довольно известного фантаста. Правда, с масштабом случилась накладка, и вместо звездных флотов мы оперируем всего лишь одним взводом. Игра называется Star Leader и предлагает возглавить отряд элитных космических десантников, лазером и плазмой прожигающих своим соплеменникам дорогу к дому. Инопланетная зараза буйным цветом расцвела на далекой космической базе Г-12, и если вы мне не верите, аккуратно переведите взгляд на иллюстрации. Старайтесь дышать глубже — через минуту зрение восстановится.

К концу девяностых в Talonsoft созрело понимание того, что на шестиугольниках в третье тысячелетие можно въехать исключительно ногами вперед, а значит — пришло время расширять номенклатуру предлагаемых товаров. На помощь привлекли "Акеллу" с "Веком парусников-2", а сами тем временем озаботились написанием собственного трехмерного графического движка. Движок назвали робко — ASCENSION, а Star Leader выпала честь быть первым реализантом. Что более важно: в создании движка и самой игры принимает участие сам батька Норм Когер (Norm Koger), одно имя которого вызывает у впечатлительных поклонников варгеймов волнующее томление в области мозга. Этот человек, отец гексагонального варгейма, отвечает за появление таких хитов, как Wargame Construction Set II: Tanks! и The Operational Art, не говоря уж о десятке игр чуть менее удачных. Интересно, как этот зубр поведет себя на совершенно новом игровом поле — без клеточек, "концов хода" и 85-миллиметровых off map-минометов?

Интерес этот, к сожалению, мы вынуждены пока оставить неутоленным, ибо, несмотря на весьма скорый срок появления Star Leader (осень 2001 г.), издатели не хотят раскрывать карты. Общие фразы вроде "наша цель — создать динамичную игру, которая заставила бы вас думать, планировать действия и заботиться о каждом пехотинце из своей команды" могут произвести впечатление разве что на директора по маркетингу Talonsoft, но не на нас с вами. Надеюсь, Star Leader удостоится нашего внимания, потому что пехотинцы действительно будут развиваться в процессе игры, между миссиями можно менять вооружение, а самое главное — нам обещают дать возможность подумать.

Олег ХАЖИНСКИЙ



БОЛЬШАЯ ВОЗДУШНАЯ ГОНКА

С момента выхода Big Red Racing прошло ОЧЕНЬ много времени, а продукты, созданные "под впечатлением", появляются и по сей день. Очередной претендент на звание истинного наследника зовется Everglade Rush и предлагает нам покататься на катерах с воздушной подушкой (секундочку, а где же машины и вертолеты?). Основанная на оптимизированном под GeForce3 движке, эта игра должна заставить создателей Swamp Buggy Racing и иже с ними повеситься на собственных галстуках-бабочках.
И правда. Присланные в редакцию скриншоты (разработчики пообещали снабжать нас новыми порциями вплоть до выхода демо-версии. Ну зачем нам столько?) демонстрируют все красоты, на которые только способен суперчипсет от nVidia: реалистичные отражения, бампмэппинг, огромное количество полигонов и т.д. Если учесть, что в Everglade Rush будет реалистичная физическая модель поведения псевдокатеров, то и впрямь не мешало бы немного разгрузить процессор.
Все остальное не играет большой роли. Наличие тюнинга и персонажей на выбор не идет ни в какое сравнение с графикой: помнится, в той же Big Red Racing она была того... страшноватой. Зато какая, черт возьми, атмосфера! Помните русского комментатора? "Eh, five... Eh, four... Ah, three-two-one-GO!!!" Сейчас таких не делают.



Михаил СУДАКОВ

GI COMBAT
www.gicombat.com

Жанр
Варгейм

Дата выхода
Конец 2000 г.

Разработчик/издатель
Talonsoft
www.talonsoft.com

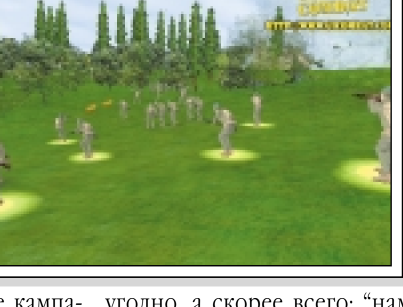
НАШИ В 3D

В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ОБНАРУЖИВ в шкафу восемь абсолютно разных носков черного цвета, я крепко задумался о прелестях унификации. В конце концов мы посещаем "Макдак" не потому, что там вкусно кормят, но потому, что там кормят ОДИНАКОВО невкусно.

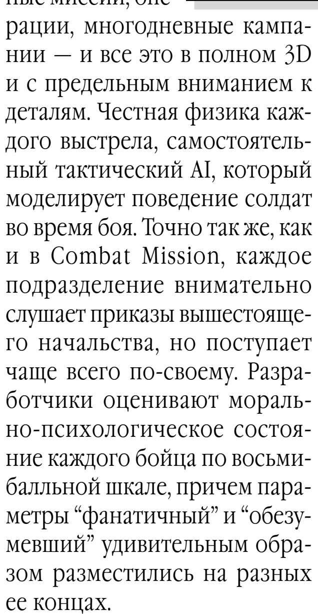
Меж тем не знавший любви масс жанр варгеймов на наших глазах обретает второе рождение. Красивая игрушка под названием "три дэ" попала в руки тем, кто раньше имел дело лишь с картоном, канцелярским клеем и кубиками. Мейджоры попробовали заменить рисованных крестьян на полигональных, потеряли кучу денег и успокоились. Им стало ясно, что для настоящего прорыва в области старкрафтостроения не обойтись без инверсной кинематики и аппаратного motion blur. Всякая шантрапа вроде Big Time Software оперирует графическими движками, за которые сегодня учителя на уроках информатики с некоторым сомнением ставят "три с минусом". Они счастливы, потому что в 3D можно проследить траекторию полета снаряда и честно рассчитать угол, под которым он врежется в броню "Шермана". Полученное число бесстыдно НАСТОЯЩЕЕ, и даже у бывалых игроков крышу сносит от сметающих все ПЕРСПЕКТИВ. Грядут игры, которые переопределят понятие "реализм" в индустрии. Их лик будет ужасен.

Таким, например, как лик GI Combat, первого в мире клона Combat Mission. Если последнее название вам ни о чем не говорит, скорее закройте журнал, сорвите с себя одежды и босиком двигайтесь в сторону границы с Узбекистаном. Вы недостойны читать эти строки дальше. GI Combat — продукт одной из крупнейших фабрик по производству скучных варгеймов, Talonsoft. Ребята отметились тем, что сделали девять совершенно одинаковых игр в серии Battleground. Как-то раз мне пришлось написать две рецензии на 7-ю и 8-ю части подряд, с тех пор я эту компанию тихо ненавижу, а жаль. Так вот, нынче в Talonsoft осознали свои ошибки и создают нечто очень и очень интересное.









Вторая мировая война, Восточная Европа, 1944 год, полная историческая достоверность, куча техники, по сорок параметров на каждую единицу вооружения, одиночные миссии, операции, многодневные кампании — и все это в полном 3D и с предельным вниманием к деталям. Честная физика каждого выстрела, самостоятельный тактический AI, который моделирует поведение солдат во время боя. Точно так же, как и в Combat Mission, каждое подразделение внимательно слушает приказы вышестоящего начальства, но поступает чаще всего по-своему. Разработчики оценивают морально-психологическое состояние каждого бойца по восьмибалльной шкале, причем параметры "фанатичный" и "обезумевший" удивительным образом разместились на разных ее концах.

Актуальный вопрос — как в GI Combat со "временем"? — разработчики пока оставляют без ответа. Точнее, говорят следующее: "Мы создали совершенно новую систему под названием "continuous realtime", что на практике может означать что угодно, а скорее всего: "нам очень понравилась игра Combat Mission и мы хотим сделать точно так же".

Впрочем, не будем загадывать. Немногочисленные скриншоты демонстрируют нечто предельно похожее на Combat Mission, только на порядок уродливее. Графика откровенно сырая, а намечающийся интерфейс управления не вызывает пока ничего, кроме разочарования. Чтобы несколько поднять температуру повествования в финале, скажу, что в GI Combat нас ожидают специализированные отряды снайперов, чего не было в Combat Mission. Если вам стало интересно, посетите Интернет-форум на сайте www.gicombat.com. Один из его завсегдатаев, лейтенант Попов, на самом деле живет в Канаде. У вас будет время, чтобы вывести его на чистую воду, — игра выйдет нескоро.

Олег ХАЖИНСКИЙ

4X4 EVOLUTION 2

Жанр
Off-road racing

Дата выхода
Ноябрь 2001 г.

Разработчик
Terminal Reality
www.terminalreality.com

Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

ЕЩЕ ОДИН ВНЕДОРОЖНИК

ПОХОЖЕ, В GATHERING of Developers чересчур доверяют веб-опросам. Умеренная популярность 4x4 Evolution, оценки которой колебались в прессе от "хорошо" до "удовлетворительно" (а у нас так и вовсе "никак"), ничему не научила гордую и независимую банду разработчиков. Вместо того чтобы в дружеском тоне попросить Terminal Reality заняться разработкой Nocturne 2 (а то, понимаешь, только раздразнили своей Blair Witch Vol. 1: Rustin Parr), здесь предпочитают издавать еще одни гонки на внедорожниках. Хотя не маленькие уже, обязаны понимать, что после выхода Insane ловить в этом секторе рынка нечего. То есть абсолютно.

А одновременно подбрасывают нашему брату порядочного свинтуса: если и о первой-то части было решительно нечего писать, то что говорить о сиквеле? На этот раз обещают ажно 70 моделей машин от десяти именитых производителей и косметические улучшения графического движка (стыдно, братие, в двадцать первый век, да с устаревшей графикой!). Список трасс не уточняется, но по первым прикидкам их количество увеличится раза в полтора, а то и вдвое.

Среди игровых режимов ожидается небольшое пополнение: Team Factory Racing, вероятнее всего, напомнит вам Factory Driver из Porsche Unleashed (всевозможные тесты на выносливость машины и водителя), а 4x4 Club внесет в обычную гонку элемент свободного изучения трассы и предложит игроку выполнить несколько (о чем, интересно, речь?) миссий. "Всем ждать полгода!" — грозно говорят представители G.O.D. и помахивают перед нашими лицами карманным календариком, на котором красным фломастером обведен ноябрь. Что они хотят этим сказать?..

Михаил СУДАКОВ

NEXAGON: THE PIT

Жанр
RTS

Дата выхода
Осень 2001 г.

Разработчик/издатель
Strategy First
www.strategyfirst.com

ПОБЕГ ИЗ БУДУЩЕГО

ЧЕРЕЗ ДВЕ ТЫСЯЧИ ЛЕТ все преступники будут выведены за 360000-й километр на круговую геостационарную орбиту. Их разместят в стазисном (по другим прогнозам — в стасисном) поле внутри комфортабельных PODS, в то время как прочие законопослушные граждане п. Земля примутся собирать ромашки в бесконечных зеленых полях под богатым витамином D искусственным солнцем.

А по вечерам — собираться у телеприемников для просмотра программы Nexagon: The Pit, где заключенные будут сражаться друг с другом на потеху публике. Победителя ожидает ценный приз и следующий тур, а в финале — Свобода.

Удивительным образом игра, посвященная этой передаче, выйдет уже осенью 2001 года, то есть практически на две тысячи лет раньше. Очевидно, канадская компания Strategy First (отметившаяся, между прочим, непостижимо привлекательным клоном HMM под названием Disciples) таким образом хочет подогреть интерес публики к грядущему теле-шоу.

Для нас же с вами Nexagon: The Pit обернется тактической RTS, в которой группа зэков под руководством главигрока будет пробивать себе дорогу к Свободе. Сюжет избит до полусмерти, но еще вполне способен вытащить игру средней величины. В активе — деструктабельный трехмерный ландшафт, интересная технология, которая позволит сносить, взрывать, пробивать, вышибать и проламывать все, что только возможно. Стены, сторожевые башни, элеваторы, статуи и что-там-еще-расположено на этих аренах будущего — все это не вечно. Считается, что, разрушая с умом, игрок может направить ход сражения в нужное русло.

Между поединками оставшиеся в живых заключенные отдыхают в некоем Убежище, где кроме душа и свежих полотенец можно значительно пополнить свой милитаристский арсенал. После каждой миссии игрок получает некоторое количество телевизионных денег, на которые приобретаются вооружение и апгрейды. Более того, купить можно также и элементы рельефа! Зэки, соответственно, приобретают опыт, становятся быстрее, сильнее, опаснее. Рейтинг телепередачи растет, и вот уже не за горами финал, после которого Полный Провал или Настоящая Победа (что, если хорошенько подумать, одно и то же).

Концепция не оригинальна, но если наши канадские друзья сделают все по уму, играть будет интересно. Предполагается, что охваченные Интернетом товарищи с радостью разобьются на Лиги-камеры и посвятят жизнь освобождению из несуществующей тюрьмы, в которую они сами себя и заключили. Цель благородна, потому загодя желаю нам всем удачи. Особенно — разработчикам.

Олег ХАЖИНСКИЙ



PRISONER OF WAR
(рабочее название)

Жанр
Action/adventure

Дата выхода
Начало 2002 г.

Разработчик
Wide Games
www.widegames.com

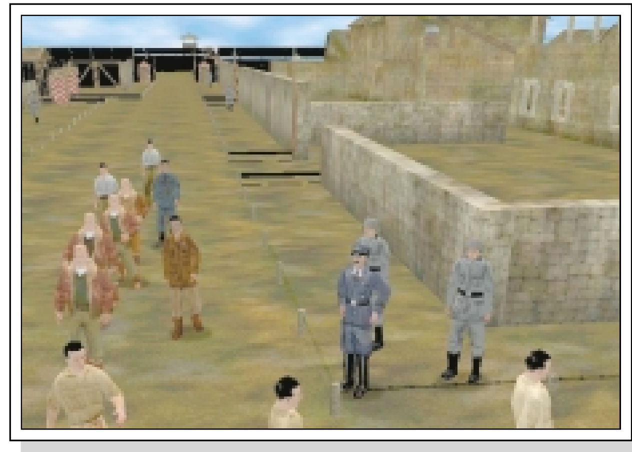
Издатель
Codemasters
www.codemasters.com

СЛУЧАЙ В КОЛДИЦЕ

НЕ ТАК-ТО ЛЕГКО рассмешить .ЕХЕ-человека, скажу я вам. Особенно корреспондента, измышляющего новости за три дня до дедлайна. Многие пытались, но лишь единицы добивались успеха. В ход попеременно идут гэги, фразы "а-ля Пратчетт" и прочие подлые уловки, но никто и никогда, зарубите себе на носу, не сравнится с остряками из Codemasters.

С первых же строчек пресс-релиза, посвященного анонсу Prisoner of War, в глазах поселяется легкая сумасшедшинка. Все четыре главных героя, попавшие в плен к немецко-фашистским гадам примерно в 1941 году, характеризуются как "escape experts", то бишь "профессиональные беглецы". Неужели это надо понимать как то, что в далеком довоенном прошлом эти люди принадлежали к криминальному миру?

Дальше — больше. Сюжетная линия раскидывает американца, англичанина, француза и голландца (последний отчаянно мозолит глаза — надо было заменить его русским, и вышел бы замечательный анекдот) по четырем лагерям для военнопленных: один находится в Салониках, другой в Колдице, а о местоположении двух оставшихся (Salag Luft I и Salag Luft III) даже и не спрашивайте — этих Салагов фашисты понастроили столько, что зачастую путались в них сами. В наши руки передается независимое управление каждым из беглецов, и игра начинает заинтересованно наблюдать за метаниями бедолаг, во что бы то ни было стремящихся вырваться на волю.



Забавный элемент заключается в том, что при любом раскладе пути интернациональной команды непременно сойдутся в замке Колдица, имевшем исключительно дурную славу места "никаких беглецов". Из тюрьмы для несовершеннолетних в Алькатрац? Всем побегам побег.

И в качестве финального аккорда — неосторожно оброненная фраза "visual feast" ("визуальное пиршество"), призванная наиболее точным образом охарактеризовать используемый в Prisoner of War движок под названием Atlas. Уважаемые читатели, взгляните на скриншоты и убедитесь сами: если речь и идет о каком-то пире, то разве что во время чумы. Кошмарные модели персонажей и их анимация (удивительное дело, это заметно даже по статичным картинкам), низкокачественные, размытые текстуры, бедность обстановки — вот далеко не полный, сокращенный из милосердия список достоинств Atlas engine.

Однако. Если абстрагироваться от схематичности графики и отдельных сюжетных ляпов (заранее приношу извинения, если ляпы вдруг окажутся находками), то перед нами начнет вырисовываться довольно интересная, по-своему уникальная игра. Не сообщается, какими именно специальными возможностями будет обладать каждый из военнопленных, но уже известен примерный перечень их характеристик: "атлетизм", "обаяние", "невидимость", "шпионаж" и, простите, "лингвистика". Сфера применения широчайшая: от забалтывания старших офицеров насмерть до кражи ключей от камеры прямо из сапога надзирателя.

Определенный интерес представляют и предложенные разработчиками способы совершить последний шаг к свободе: кому-то суждено проложить себе путь взрывчаткой, а иному счастливчику повезет вырваться из лагеря на "попутном" самолете. Учитывая, что игра дает если не полную, то хотя бы относительную свободу действий, можно придумать для себя и другие, не менее занятные пути "наружу".



Между прочим, одна из самых оригинальных в истории попыток побега была предпринята французом Андре Передо: он прикинулся электриком (чрезвычайно на него похожим!) и, использовав в качестве аргумента единственную знакомую ему фразу на немецком: "Я кое-что забыл", попытался покинуть негостеприимный замок, умудрившись заморочить голову одному охраннику. К сожалению, следующий немец был умнее (или же сказался недостаточно высокий параметр "лингвистика") — и побег не удался. Андре тем не менее остался в живых и в конечном итоге был освобожден союзниками.

И хотя подобная ситуация вряд ли возможна в Prisoner of War (хотя чем черт не шутит), игра все-таки вызывает любопытство. Идея довольно свежа, и никакой внешний примитивизм не способен убить ее на корню. Внушает надежду и тот факт, что Codemasters в последнее время чувствует себя молодцом, не отметившись ни одной пустышкой. Куда там, из-под ее крылышка сплошняком выходили хиты! Будем надеяться, что осечки не случится и на этот раз.

Михаил СУДАКОВ

STAR WARS: BATTLEGROUND

Жанр
RTS

Дата выхода
Осень 2001 г.

Разработчик
Ensemble Studios
www.ensemble.com

Издатель
LucasArts
www.lucasarts.com

ТАК КАЗАВ ДЖА–ДЖА

ОПРЕДЕЛЕННО, НЕЛЬЗЯ НЕ заметить, что "Звездных войн" становится неприлично много: они пристают к прохожим, предлагают позолотить ручку и поют неприличные частушки голосом Джа-Джа (по другим источникам Джар-Джар) Бинкса. LucasArts, ляпнувшая в прошлом году о полном прекращении разработки игр по мотивам Классической Трилогии, пребывает теперь в весьма двусмысленном положении: по данным многочисленных сетевых опросов, Episode I — Obi-Van уверенно вышагивает первым с конца в списке самых ожидаемых SW-игр. Оно и понятно: перспектива рубить светомечом чугунные колоды с лошадиными мордами и биться в финале с опереточным Дарт Молом, похожим на панка из Ист-Энда, может устрашить даже прожженного поклонника, в то время как "Эпизоды" с пятого по шестой, подобно Asses on Fire, становятся все лучше с каждым просмотром.

Итак, давшей твердое слово LucasArts негоже тут же забирать его назад, посему выход был найден подлинно иезуитский: оказывается, никто не говорил, что права на разработку не могут быть переданы третьим командам — отсюда альянсы с Verant, Bioware, а теперь и с Ensemble. Сотрудничество такого рода будет продолжаться и далее. И волки сыты, и руки чисты. Никто, что характерно, не нервничает и не возражает.

Между тем мы, видимо, пропустили объявление о найме в LucasArts приличного маркетолога, который объяснил наконец руководству, что поручать золотоносный брэнд заботам дилетантов есть безумие и непростительное головотяпство (см., например, SW: Rebellion и SW: Force Commander от соответственно Coolhand и Ronin): всем бояться, на сцену выходит Ensemble во главе с Брюсом Шелли (Bruce Shelley) лично. Шаманы курсора одним своим именем заставят стаи оголтелых потребителей начинать биться телами о стеклянные двери магазинов за полгода до выхода SW: Battleground. Все это, кстати, напоминает мне технологии кинематографического промоушена — все эти, знаете, "от создателей <громкого прошлогоднего блокбастера> comes mesmerizing experience...". Произносить страшным голосом в формате Dolby Digital.

Но к делу. Известно, что Star Wars: Battleground будет использовать движок Age of Kings — иными словами, проект не имеет отношения к таинственному трехмерному нечто под кодовым названием RTSIII, о котором можно найти два слова в ежемесячной околоновостной колонке от автора этих строк. Жанр окончательно забыл о "трех дэ" и вернулся в родные спрайтовые осины. Здесь не все ясно: скажем, в игре определенно будет строительство и толпы войск; вероятнее всего, не обойдется и без многочисленных подножных ресурсов — именно этими вещами славны AoE/AoK. Но позвольте: наземные псевдо-средневековые столкновения "стенка на стенку" с применением многочисленных войск и бронетехники имели место, если мне не изменяет ум, только при атаке Империи на Hoth и нападении Торговой Федерации на Naboo!..

Здесь мы подходим к любопытному вопросу позиционирования игры в SW-вселенной. Как говорит в интервью PC IGN (pc.ign.com) вице-президент LucasArts по разработке Рэнди Брин (Randy Breen), "события будут иметь отношение ко всем четырем фильмам. Это будет в некотором роде похоже на Age of Empires — вы будете путешествовать по истории". Здесь уместна ремарка: видите ли, между эпизодами I и IV зияет необъятный Кисловодский провал, в котором уместятся и Войны клонов, и закат Джедаев, и заря Ситхов, — но не раньше, чем будут сняты эпизоды II и III. Обходить этот провал, избегая намеков на совершенно секретные сценарные детали, будет трудно. Впрочем, тем любопытнее. Надеемся, дело обойдется без Джа-Джа.

Андрей ОМ

P.S. Акулы электронного пера из PC IGN подняли любопытный вопрос: раз уж LucasArts окончательно одумалась и снова нацелилась на игры монументального характера, не планируется ли возвращение Full Throttle!, Sam & Max и, скажем, Maniac Mansion? На что мистер Брин ответил, что, дескать, не вы первые спрашиваете. И он думает, что "у нас будет еще повод вернуться к этому вопросу".

RED FACTION
www.redfaction.com

Жанр
FPS

Дата выхода
Ноябрь 2001 г.

Разработчик
Volition
www.volition-inc.com

Издатель
THQ
www.thq.com

БУНТ НА МАРСЕ

(По сообщениям ИТАР МАРС.) "Неизвестная болезнь, прозванная за свои страшные последствия "чумой", продолжает поражать трудящихся шахт родной планеты. По неофициальным данным, полученным нами от главы профсоюза, корпорация Ultor потеряла уже пятьдесят сотрудников. Представитель компании профессор Капек опроверг слухи о ведущихся вирусологических исследованиях и заявил следующее: "Ultor нет дела до того, чем болеют эти люди. Мы платим им большие деньги, а взамен ожидаем трудовые подвиги. Это все, что я могу сказать".

Новые факты требуют освещения, поэтому мы не устояли перед соблазном еще раз обратиться к Red Faction, шутеру от первого лица, выходящему в конце года и поддерживающему революционную технологию GeoMod, которая позволит игроку разрушать все, что попадает в пределы его видимости (подробности обязательно ищите в июльском номере Game.EXE за 2000 год).

За прошедшие 9 месяцев концепция не претерпела значительных изменений, лишь усилился нажим на проработку однопользовательской игры. Убедив народ в уникальности GeoMod, Volition принялась за



пропаганду сюжетной линии, на каждом углу сравнивая Red Faction с Half-Life. Так мир узнал о Паркере, главном герое игры и участнике повстанческого движения марсианских шахтеров, об Эос, предводительнице мятежа, о Грифоне, директоре компании Ultor, о наемнице Масако и других персонажах. Автобиографии на пять страниц прилагаются к личному делу.

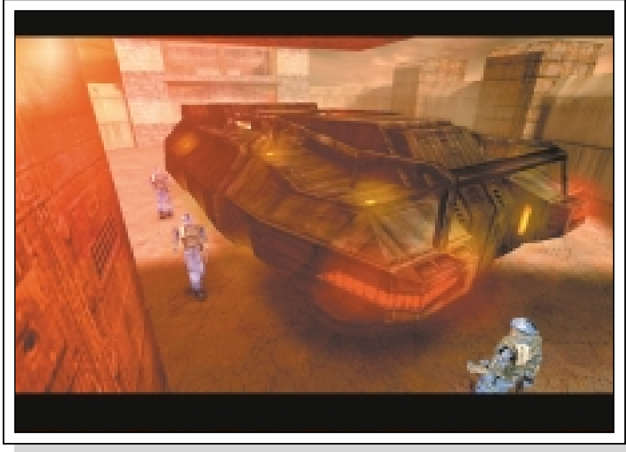
Технология GeoMod полностью доведена до ума и умеет вытворять совершенно невероятные вещи. К счастью, ее использование разумно ограничивается, причем так, чтобы довольными остались все. Игрок способен разрушить ЛЮБОЙ объект в игре, но иногда не может этого сделать из-за отсутствия необходимого вооружения. Скажем, в одном из самых первых уровней закрытую дверь можно вынести с петлями всего лишь парой гранат (цукеровские шуточки канули в лету), но на большее сил уже не хватает — для разрушения бетонной стены нужен аргумент повесомее. Volition все-таки пошла по сложному, но очень правильному пути, добиваясь идеального баланса между строением уровней и местоположением оружия (и боеприпасов), что лично нас несказанно радует.

Полный список "средств для откупоривания дверей" замер на отметке "15". Теперь он, помимо упомянутых рокетланчера и гранат, включает в себя уйму автоматического, полуавтоматического и лазерного оружия, мины с дистанционным взрывателем, снайперские винтовки и, разумеется, несколько экземпляров "тяжелой артиллерии". Наконец, в игре будут стационарные боевые установки, с возможностью ведения боевых действий прямо из их нутряного пространства.

Появилась полная ясность и с транспортом. Разработчики решили сориганальничать и посадить игрока в подводную лодку, дабы тот в полной мере смог насладиться видами подземных морей (ну же, не придирайтесь по мелочам), от души погонять марсианских китов и проложить пару новых туннелей. О бронетранспортерах и Descent-подобных летательных аппаратах упоминать, пожалуй, не стоит. И так ясно. Техника губительному воздействию GeoMod не поддается: создатели игры утверждают, что не хотят замедлять игрока, отрывая ему (точнее, тому, в чем он сидит) колеса, круша крылья и засоряя турбины. Если уж сломалось, то с концами.

Структура миссий, помимо "kill 'em all" и "destroy the fucking walls", будет включать в себя сопровождение ключевых для сюжета персонажей (надо следить за их здоровьем), stealth-задания и взаимодействие с NPC. Volition опять-таки упирает на разнообразие геймплея, отодвигая другие аспекты игры на второй план. Что в корне неверно, ибо, по нашему скромному разумению, акцентировать внимание общественности надо на GeoMod'е и графике, на графике и GeoMod'е. Благо, остановить взгляд есть на чем: к чудесам дестроя добавились шикарные спецэффекты, враги умирают почти на манер Soldier of Fortune (читай: КРОВИЩА льется рекой, ранения сугубо реалистичны), а полигонов на любом игровом объекте с избытком. Это вкратце. А более подробно, пожалуй, в следующий раз.







INDEPENDENCE WAR 2
www.independencewar.com

Жанр
Космический симулятор

Дата выхода
Апрель 2001 г.

Разработчик
Particle Systems
www.particle-systems.com

Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

ДАВАЙ, КОСМОНАВТ, ПОТИХОНЕЧКУ ТРОГАЙ



УДИВИТЕЛЬНОЕ ДЕЛО — в стройный ряд ожидаемых редакцией космосимуляторов, среди которых значатся такие исключительно глобальные проекты, как Freelancer, Battlecruiser Millennium и Online Universe, каким-то боком затесалась вполне обычная, не страдающая "синдромом Дерека Смарта" игра.

Оригинальная Independence War получила относительную известность в основном благодаря уникальной физической модели, которой был бы доволен даже сам старина Ньютон. Так, сорвавшийся во вращение корабль было тем труднее заставить успокоиться, чем больше он весил (то есть, простите, чем выше была его масса), а разогнавшийся истребитель мог нестись сквозь черную пустоту космоса довольно долго без всякой помощи бортовых двигателей.

Сиквел не опозорит славное (в определенных кругах) имя, позволив нам ощутить разницу между поведением четырех кораблей, каждый из которых, помимо массы и маневренности, обладает уникальным расположением бортовых систем. Так, на все корабли, кроме "Буревестника" (Storm Petrel), можно установить по две турели, усадив за каждую опытного дружественного персонажа (коих в Independence War 2 насчитывается как минимум четверо, а за пушки отвечают Аз и Лори). Вы же, заняв кресло командира, отдаете приказы своим подопечным, находящимся на борту или за его пределами, простым перемещением "шляпки" джойстика или, что менее изящно, функциональными клавишами. Говорят, непродуманный интерфейс первой части здорово портил кровь прилежным слушателям курса школьной физики. Отрадно, что разработчики учатся на собственных ошибках.

Уже сейчас в активе игры насчитывается около 50 миссий, каждую из которых вы можете принять или проигнорировать. Структура Independence War 2 чем-то напоминает орденоносный Tachyon: в любой момент задание может измениться, добавив вам головной боли или, наоборот, избавив от лишних хлопот. На заработанные не всегда честным путем деньги (надо помнить, что крыло состоит целиком из бывших з/к, отбывавших срок заключения... вместе с вами, читатель) покупается новое оружие, силовые щиты и улучшенные бортовые системы. Да, экономические проблемы следует возложить на плечи толстяка Джефса, а техникой займется Смит, человек с железной рукой.

В графическом плане Independence War 2 настолько хороша, что даже удостоилась чести быть помещенной на сайте nVidia на доску почета, озаглавленную "Они поддерживают GeForce3". Металлические корпуса кораблей не чураются бликов, обещается детальная визуализация повреждений на манер Descent: Freespace и бампмэппинг в разумных дозах. Очень эффектно смотрятся взрывы и выстрелы из лучевого оружия (см. скриншоты): игра избавилась от графического простодушия первой части и теперь выглядит сущей конфеткой.

Но больше всего поражают сухие цифры, описывающие возможности движка Independence War 2. Так, на один кадр игры приходится порядка миллиона (!) полигонов, что позволяет добиться запредельной детализации объектов (некоторые корабли составлены из 300000 полигонов!). Причем нельзя сказать, что подобные утверждения голословны, — скриншоты, как правило, не врут.

Релиз состоится в апреле с.г., но лишь в том случае, если разработчики успеют "прикрутить" к игре все многопользовательские режимы (deathmacth, cooperative) и обеспечить плавную игру по Интернету и локальной сети компании из восьми игроков. Будут ли какие-то специфические режимы? Вполне возможно. Откровенно говоря, многим приличным космосимуляторам отчаянно не хватало мультиплейера, а игры вроде X-Wing vs TIE-Fighter страдали жуткими недоработками одиночного режима. И если Independence War 2 преуспеет в обеих областях — конкуренты могут досрочно отправляться на пенсию.

Михаил СУДАКОВ



TOMB RAIDER NEXT GENERATION
(рабочее название)
www.tombraider.com

Жанр
Tomb Raider

Дата выхода
Конец 2001 — начало 2002 года

Разработчик
Core Design
www.core-design.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidos.com

ДЖЕНЕРЕЙШЕН ВАУ

РАДУЙТЕСЬ, ДРУЗЬЯ, наши победили. Пятилетняя пытка Tomb Raider'ом, отпугнувшая от сериала даже самых ярых его почитателей, наконец-то подошла к концу. Дизайнеры Core проснулись от спячки, вылезли на свет божий и с изумлением обнаружили, что на их игру не стесняются показывать пальцем.

Новая политика компании такова: никаких ежегодных выпусков старой игры в новой обертке, никаких Gold-редакций с двухлетней давности движком, никаких инноваций типа "Посмотрите, у нее новая курточка!". И, вы будете смеяться, никакого "Tomb Raider" в названии игры. Ибо вызывает дурные ассоциации и вредит имиджу нового продукта. Впрочем, наверняка ввернут что-нибудь вроде Lara's New Adventures — с фантазией у Core Design явно туговато.



На этом хорошие новости не заканчиваются. Перво-наперво, со всех жестких дисков компании насильственным путем был удален старый движок. В новой Ларе из "Новой Лары" (придется называть игру именно так, раз уж брэнд Tomb Raider нынче в опале) будет 5000 полигонов вместо 500 использовавшихся ранее, а архитектура уровней вылезет наконец-то из "плиточных" пеленок. Скриншоты девицы в полный рост (и порой в совершенно неприличных позах) заставляют удивленно протереть глаза. Неужели, правда? Истинная, кивают разработчики, мы уж расстарались.



Core Design уже успела собрать видеоролик, якобы демонстрирующий особенности игрового процесса, — увы, выглядит это дело на голову выше любой заставки из оригинального TR, так что мы, с вашего позволения, в его "игровом происхождении" усомнимся. Поищите других простачков.

А вот и еще один сюрприз: помимо Лары игру осчастливят как минимум два играбельных персонажа. Одного зовут Кертис — крепкий парень в куртке Motorhead, а имя и внешность второго (или второй?) пока не обнародованы. Вряд ли стиль игры кардинально изменится при переключении на Кертиса, но сам факт радует. Кроме того (только не падайте в обморок), обещается слабое присутствие РПГ-элементов (держите, держите кто-нибудь Скара!): с течением времени некоторые навыки (бег, прыжки и проч.) будут — что? — совершенствоваться. Только представьте себе, КАК она будет прыгать!..

Озвучены и кое-какие обломки сюжета. Только не смейтесь. Нечему здесь смеяться. В общем, в самом начале игры ЭТА приезжает в Париж — повидаться со старым другом, и тут же попадает в ба-а-альшую передрягу, за каким-то дьяволом стащив из Лувра... "Джоконду" (вау, да?). Вот так, не моргнув глазом, "сценаристы" Core разрушают светлый образ невинной девушки-археолога, помогающей мумиям и плохим людям расставаться с их добром. Словом, вы поняли: "Новые приключения Лары" будут рассчитаны "на более взрослую аудиторию". Неужели, можно будет ожидать от игры немного крови, секса, рок-н-ролла и косяков с марихуаной крупным планом?!

Михаил СУДАКОВ

MERCHANT PRINCE 2

Жанр
Походовая стратегия

Дата выхода
Апрель 2001 г.

Разработчик
Holistic Design
www.holistic-design.com

Издатель
Talonsoft
www.talonsoft.com

МАКИАВЕЛЛИ ЗА ПРИЛАВКОМ

МАКИАВЕЛЛИ, ЧУВАКИ, это историк, писатель, общественный и государственный деятель Флоренции в период изгнания Медичи (1498 г.). Крутизна Макиавелли заключалась в том, что у него не было ровно никаких религиозных и моральных иллюзий. Он по типу базировался только на повсеместном и зверином эгоизме людей и на полицейском укрощении этого эгоизма любыми государственными средствами с допущением жестокости, вероломства, клятвопреступления, кровожадности, убийства, любых обманов, любой бесцеремонности.

Найдите десять отличий: Machiavelli: The Prince (1995 г.)...



Впрочем, к Merchant Prince 2, походовой стратегической игре, все это имеет весьма далекое отношение. Тысячу лет назад, а именно в 1995 году, MicroProse обнародовала нечто под названием Machiavelli: The Prince (экс-Merchant Prince) — весьма необычную стратегию, в которой удивительным образом сочетались экономические операции, масштабные сражения, политические аферы, пиратские песни, употребление ядов перорально и безжалостный захват чужих земель. Кроме того, в “Макиавелли” можно было играть вдвоем по электронной почте. На этой игре компания Holistic Design, начинающий тогда разработчик, оттачивала свой неповторимый стиль. Через несколько лет, в 97-м, она сделает Emperor of the Fading Suns, неоднозначную, но очень талантливую игру.

А еще через несколько лет, в 2001-м, она подпишет соглашение с Talonsoft о создании Merchant Prince 2. Радоваться нам теперь или плакать, я еще не понял. С одной стороны, речь идет чуть ли не о “переиздании” прежнего хита в неизменном состоянии. Авторы даже не стали затруднять себя разработкой нового графического движка, лишь слегка приукрасив картинку. С другой стороны, за пять лет много чего случилось, поэтому старая игра сегодня выглядит куда оригинальнее многих новых.



...и Merchant Prince 2 (2000 г.).

Никакого, упаси бог, реального времени. Пять кампаний в Европе, Азии и Новом Свете на фоне декораций исторических и не очень. Волнующий коктейль из военных, экономических и политических махинаций, игра, в которой слово порой ранит сильнее меча, а удар в спину заменяет утреннее приветствие. Мы сможем использовать наемников, грабить караваны и даже... писать анонимки. В игре будет в меру компактное, но очень необычное для здешних широт дерево “технологий”, а также словарь из более чем сотни фраз, с помощью которых мы станем общаться с многочисленными игровыми персонажами.





Разработчики уверяют, что игра осталась прежней лишь внешне. Директор Holistic Design Эндрю Гринберг (Andrew Greenberg) готов рассказывать об экономической системе Merchant Prince 2 часами. По его мнению, Holistic Design владеет самым “совершенным” игровым движком из существующих. Игроки просто забудут об устаревшей графике, утонув в океане разнообразия стратегических и тактических решений. Хорошо бы. Ретропотоп ожидается очень скоро — уже весной.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Эта фотография обошла большинство сайтов планеты, посвященных квестам. Есть она и на официальном сайте его Главной Игры. Разумеется, эта карточка никак не могла миновать и коллекции видных хранителей древностей с сайта MobyGames (www.mobygames.com): они держат ее в хорошо проветриваемых запасниках вместе с дагерротипами еще четырех-пяти легенд индустрии...

ПОРТРЕТ МАСТЕРА

В ОДИН ИЗ ЕГО ДНЕЙ

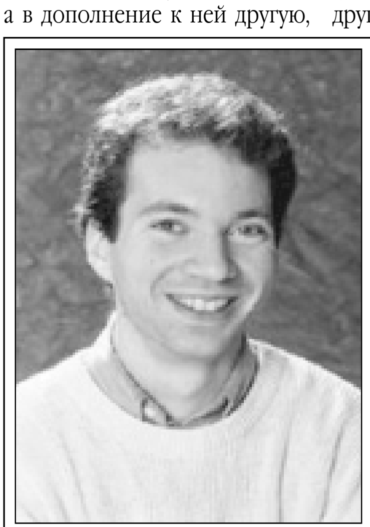
Маша АРИМАНОВА



Джордан Мехнер (Jordan Mechner). Лицо на снимке, из фокуса линзы сошедшее в кадр видоискателя, с щелчком затвора соскочившее в объектив, перенесший его на пленку кассеты, заключенной в светонепроницаемую камеру, вытянуто, слегка продолговато. Приятно округлая прическа, высокий лоб и глаза, видевшие Париж, Сантьяго, Афины, арабские ночи, видевшие половину ЭТОГО мира, а в дополнение к ней другую, темную, тайную половину, полусферу минувших веков, путешествий с востока на запад, сновидений, воплотившихся в его искусстве.

1985

Вот он оканчивает Йельский (не могу нарадоваться на Word: он предлагает "Сельский") университет со степенью по психологии, мечтает снимать кино и писать для кино, заканчивает два сценария, поступает на режиссерские курсы в Нью-Йорке, кончает их и едет в Саламанку (Кастилия-Леон, северо-запад Испании) — учить язык, чтобы приступить к съемкам документальной киноленты о Кубе, а потом уже с готовым фильмом перебирается в Париж. С той поры, почти за двадцать пять лет, его опыт в кино исчерпывается ролями человека в баре в "Низкой жизни" (1994 г.) режиссера Джорджа Хайкенлупера (George Hickenlooper) и первого кондуктора в собственной картине (озвучивал эту роль, впрочем, другой актер), не вполне относящейся к кинематографу, да одним сценарием, написанным в соавторстве со старым, йельских лет приятелем Томи Пирсом (Tomi Pierce). У него были другие, более важные дела — скажем, в Сан-Франциско...



Джордан Мехнер...

1994

Контора, им основанная, расположилась в ступенчатом городе с красным мостом, и названа была Smoking Car Productions, потому что где-то за поворотом уже виднелся дымок локомотива. Вот он ищет железнодорожный вагон, сделанный не из стали, ведь стальные вагоны начали выпускать уже после первой по счету мировой войны, и понимает, как непросто найти его: и первую, и вторую по счету мировые войны пережили главным образом стальные предметы.

Через старых сцепщиков составов он узнает о существовании одного спального вагона тех времен, снова мчится во Францию, где ему сообщают имя человека в Италии, а после получаса дорогих международных переговоров уже собирается в Грецию. Спальный вагон, блестя красным деревом, встречает его на самых задах афинского депо: он стоял здесь пятьдесят с лишним лет, стоял и блестел, постепенно тускнея, в тихой чумазой заводи, вдали от суеты бытия.

Начинается знакомая лихорадка, двадцать два съемочных дня сливаются в один, участвуют и вагон, и голубой экран, и три сотни человек. В гриме тридцать актеров, но дублируют их на разные языки и голоса еще тридцать; кроме того, на съемочной площадке присутствуют каскадеры, постановщик трюков, укротитель зверей и массажистка. Одна только постановочная часть превышает установленный бюджет в два миллиона и в конечном счете обходится в три, а ведь еще предстоит перевод сорока тысяч отснятых кадров в раскрашенные вручную рисунки — фазы ротоскопической анимации. На окончание работ удается выбить еще два миллиона,

которые уйдут и на музыку чеха Илайи Чмирала (Elia Cmiral, в фамилии ударение на "и", пожалуйста; позже он блеснет в франкенхаймеровском "Ронине"), и на скрипичную сонату...

1997

Отпечатан тираж для "Макинтошей" и ПК, критики заходятся от восторга, серьезные кинематографические издания по всему свету уделяют его игре серьезное внимание, а сам он мелькает в телевизионных передачах. Потрачено пять миллионов, расходиться тираж не спешит, в отчетных ведомостях сплошняком красные чернила. Он же... он серьезно обдумывает продолжение, The Thirteenth Tribe, действие которого планирует поместить в 1924 год, в Иерусалим и Египет. Не было еще советской Асуанской плотины, и храм Рамзеса Второго находился на старом месте. Может быть, захватить и 1919-й?.. Поселить героев на одном из колесных пароходиков Кука (он читал о таком в "Смерти на Ниле" Агаты Кристи), что первым рейсом каждого сезона отправлялись к верховьям и оставались там, пока суда большего водоизмещения не прекращали доставлять пассажиров по руслу Нила... Опять вернуться к Роберту, который был таким же его воплощением, вторым "я", как Майкл Бьен был версией Джеймса Кэмерона (James Cameron), а Джон-Пьер Ло — версией Франсуа Трюффо (Francois Truffaut); к Анне, позаимствованной когда-то прямиком со страниц конан-дойловского "Скандала в Богемии" (Ирен Адлер: австрийка, красные волосы, играет на скрипке)... Что пережил Роберт Кэт во время войны, скитаясь по Европе и Ближнему Востоку? Может быть, оставить в живых Кроноса с изуродованным золотыми когтями лицом?..

Но какой безвкусицей может стать воскрешение злодея... И как быть с Максом, оставленным Роберту на вокзале Константинополя в августе 1914-го? Наверное, даже египетская зима будет чересчур жаркой для сибирской лайки, да и шерсть такой длины не позволяет свободно путешествовать из страны в страну из-за санитарных ограничений. А если лайку бросить — может не выдержать чье-то сердце, да и не способен Роберт подвести Анну в ее последней просьбе...

Может быть, он просто не пожелал перешагивать войну, во вспышке озарения углядев горечь и пустоту такого предательского перехода?

Расходы по переводу на японский язык и выпуск на PlayStation составили шестой миллион, а доходы от продаж едва-едва доползли до четырех с половиной. Взяв Томи Пирса, он переписал сценарий целиком под кинематографические нужды, да и сгинул в Голливуде, навеки похоронив идею The Thirteenth Tribe, продолжения The Last Express. Может быть, он просто не пожелал перешагивать войну, во вспышке озарения углядев горечь и пустоту такого предательского перехода?



...и его актеры.

2001

"Знаете, — говорит странный человек в кресле для посетителей кинопродюсерского офиса со сценарием на коленях, — однажды, еще учась в Йеле, я сделал игру о боевых искусствах, которая разошлась тиражом в четыреста тысяч копий. Я применил там кое-какие кинематографические приемы — к примеру, камера перескакивала с героя на злодея и обратно. А потом, уже на режиссерских курсах, мне пришлось посмотреть чертову уйму фильмов об арабских ночах и фехтовании — задумал одну штуку о персидском принце. А самым большим впечатлением моего детства была игрушка Choplifter — о вертолете, спасавшем крохотных человечков. Они выглядели такими испуганными, когда махали вертолету... Я тогда впервые понял, что игры могут вызывать эмоции не только через действие. К 1982 году я сочинил около пятидесяти небольших игрушек, послал одну, она называлась Deathbounce, в Broderbund Software, они в то время как раз сделали себе имя как издатели игр, и тогда Дуг Чарльтон позвонил мне, и..."

От чудесных глаз по широкому носу с плоским основанием взгляд сбегает к улыбке и подбородку, округлому, завершающему общий овал на снимке, ограненном кусочке времени и пространства.

Под гладкой, начинающей обрастать неприятного вида пушистой плесенью поверхностью индустрии пляшут, перекручиваясь и расходясь, бешеные Мальстремы подводных течений — интенсивность их завихрений находится в обратной пропорции к количеству остающихся до E3 дней. Отслеживать их скрытые закономерности оказывается в последнее время едва ли не интереснее, чем собственно играть в игры. Странный симптом.

БУДУЩЕЕ

КТО ТОЧИТ LIGHTSABERS?

Андрей ОМ



Одним из главных возмутителей спокойствия в отчетном месяце оказался, помимо наших ожиданий, не очередной е-бутик и даже не отчетливо демоническая компания Microsoft, уши которой в последнее время торчат из самых невообразимых мест, а франкофонный сайт Game Data (www.gamedata.com), опубликовавший календарь релизов Activision Europe на следующий финансовый год (что характерно, на чистом французском языке).

По изобразительной мощи послание легко сравнялось с известной радиопостановкой нетленки Г.Уэллса "Война миров", произведшей массовые беспорядки и паническое бегство граждан в горы: пресс-релиз сообщал о намерении Activision издать для ПК Soldier of Fortune 2 (Raven, 4 квартал 2001 г. — 1 квартал 2002 г.), Star Trek — Elite Force II: Borg Assimilation (ни разработчик, ни дата выхода не объявлены) и Jedi Knight 2 (разработчик не объявлен, релиз — в начале 2002 года, не путать с консольно-эксклюзивным Episode I — Obi-Van, на котором все приличные люди давно поставили крест). Сомневаться в достоверности послания можно, но надо помнить, что год назад, еще до релиза Diablo II, некий польскоподданный игросайт распространил бизнес-план регионального дистрибьютора продукции Blizzard на 2001 год, в котором значился Diablo II Expansion Pack. Все очень смеялись, никто не верил. До официального анонса оставалось примерно полгода.

Итак, первые два сиквела вполне правдоподобны и, более того, по слухам уже полгода находятся в разработке, а вот известие о JK2 (по другим данным — Dark Forces 3, что звучит логичнее) породило форменный шквал того, что в англоязычной прессе принято называть numerous speculations: как известно, LucasArts полгода назад открестилась от игр, основанных на Классической Трилогии, и не проявляла никаких признаков желания к ним вернуться. Означать все это, по мнению

просвещенной публики, может только одно: разработкой JK2 занимается сильнейшая сторонняя команда — никому другому LucasArts свой ультрабрэнд не доверила бы (ср. неназванную пока Star Wars RPG от Bioware и Star Wars Galaxies от Sony/Verant. Зубры, кобзоны и брахиозавры).

Итак, кто тайно точит световые мечи? Мающаяся без дела Nihilistic, на три четверти состоящая из бывших создателей Dark Forces и оригинального JK? Доводящая до ума Red Faction Volition? Нанимающая в течение последнего полугода level-дизайнеров со знанием Q3Radiant Blizzard?..



По уверениям Rebellion, это "actual in-game screenshot" из Judge Dredd FPS. Пока можно только заметить, что крайне адекватно отображается архитектура Megacity One, — привет позорникам, лепившим голливудскую кинобезделицу.

ВЫ УЗНАЕТЕ ПЕРВЫМИ

Новостям, исходящим со стороны желтоватого издания Variety Entertainment and Digital Economy (ev.variety.com), можно верить примерно в одном случае из пяти. Новости там подаются по следующей не лишенной изящества схеме: раз — Variety громогласно произносит какую-нибудь глупость вроде начала съемок Alien 5, два — внимательно смотрит на реакцию заинтересованных лиц (в данном случае — XX Century Fox). В случае, если последние выразительно плюются и крутят пальцами у виска, издание молчит и становится поводом для многочисленных возмущенных разговоров. Если же фигуранты новостей обреченно машут руками и говорят: "Пиши, начальник", журнал купается в лучах славы и, опять же, становится поводом для многочисленных восхищенных разговоров.

В середине февраля Variety EV выстрелил целой обоймой трескучих новостей о находящихся в разработке игропроектах по лицензиям: это и Terminator 3 и 4 (Infogrames), и Harry Potter (EA), и The Matrix (Interplay). Заинтересованные лица, скорчив привычные гримасы, стали поочередно отряхиваться. Infogrames заявила, что производить игры по фильмам T3 и T4, первый из которых находится в стадии поиска режиссера (Кэмерон участвовать в затее отказался), а второго еще и в заводе нет, никакое здравомыслящее прямоходящее разумное существо в жизни не станет. Правда, вместо этого

...некий польскоподданный игросайт распространил бизнес-план регионального дистрибьютора продукции Blizzard на 2001 год, в котором значился Diablo II Expansion Pack. Все очень смеялись, никто не верил.

компания выкупила у Titus права на ПК-"играизацию" брэндов Men in Black и Superman и надеется заполучить у продюсерской компании Тома Круза (Tom Cruise) франчайзинг Mission: Impossible 2. То есть не сто, а триста, не выиграл, а проиграл, и так далее. Знакомая история.

EA столь же решительно открестилась от приписанного ей отважным журналом обретения прав на игры про сопливого чародея Гарри Поттера, от которого по невыясненным причинам заходятся в истеричных восторгах все без исключения московские литкритики. Взрослые, казалось бы, люди.

Представители Interplay заявили, что да, игра по мотивам The Matrix находится в разработке уже около года. Проект ведет компания Shiny.

И ЛИЧНО ССИ

Подобрав расколотые о столешницы зубные протезы и потеряв несколько десятков человек убитыми и ранеными (инфаркты, разного рода неврозы, апоплексические удары), комьюнити потребовало разъяснений. И получило их: президент Interplay Брайан Фарго (Brian Fargo; именно эти слова вы видели в открывающих титрах Fallout) сказал, что таки да, лицензия находится в работе, проект разрабатывается Shiny под руководством братьев Вачовски (Wachowski brothers, режиссеры The Matrix 1 — 3 и The Bound, уважаемые люди), которые частенько навещают берлогу Дэвида Перри (David Perry, ССИ) в Лагуна-бич под предлогом контроля процесса разработки. На самом-то деле, они ездят поглазеть на легендарную испанку-секретаршу, но это секрет и между нами.

Перри между тем заявил, что впервые со времен панк-манифеста по имени Earthworm Jim он лично является главным дизайнером игры и что технология Messiah/Sacrifice будет расширена и углублена до такого состояния, что приобретение ожидающейся к лету сего года в широкой продаже видеокарты на базе GeForce3 по рекомендованной цене $600 за штуку (чуть ниже — еще об одном потенциальном применении для сего чуда) вовсе не покажется таким уж безумием. От себя добавим, что к релизу названные видеокарты имеют все шансы стать мрачным ан-

тиквариатом: Вачовски возражают против выхода игры раньше премьеры Matrix 2, каковая, если верить знающим людям, состоится на Рождество 2002 года.

Между тем, если вы являетесь "3D-art guru", продюсером с опытом продажи AAA-тайтлов или специалистом по анимации, у вас есть шанс (www.shiny.com/company/jobsSECRETSHINYPROJECT.htm), что и вам будет позволено коситься на дивную испанку.

MMO(POST-NUCLEAR)RPG?

К лицензионным сделкам, на которые месяц был богат, мы еще вернемся, пока же обратим внимание на еще одно заявление Брайана Фарго (а ну, пацаны, кто с ходу скажет, сколько персонажей Fallout 2 носят эту же фамилию?): Interplay объявляет о создании онлайн-подразделения Interplay.com и начале разработки глобальной онлайновой ролевой игры.

Продираясь сквозь дифирамбы в свой собственный адрес ("сосредоточив усилиями Black Isle в своих руках огромную долю рынка CRPG, мы имеем уникальные возможности по созданию онлайнового мира..."), Фарго сообщил о планах заманить в сети 15 млн. подписчиков уже в 2002 году и до 28 млн. — в 2004-м. Однако, заметим в сторону, любопытное может получиться соображение на троих: SW Galaxies, Earth & Beyond и вот это новое от Interplay. Шизофрения обеспечена, о всякой общественно-полезной деятельности придется забыть: утром буду Stormtrooper'ом, вечером юнитом от Westwood, а ночью...

Вот здесь можно начинать думать думы. Очевидно, что для создания MMORPG будет задействован раскрученный ролевой брэнд, каковых у Interplay/Black Isle четыре: Icewind Dale, Planescape: Torment, Baldur's Gate и Fallout. Первые две игры по ряду очевидных причин не подходят: IWD, как мы знаем, по своей природе является симпатичным, но неглубоким hack'n'slash, а PST — философским трактатом, по странному недоразумению принявшим форму компьютерной игры. Сделать и из первого, и из второго глобальный онлайновый мир в силу ряда очевидных причин затруднительно. Что остается в результате, мы видим.

Здесь хочется все-таки понадеяться, что истоптанные вдоль и поперек Forgotten Realms искусят Interplay.com меньше, чем всенародно обожаемые Wastelands. Позволю себе вспомнить одно из недавних интервью PR-иконы последнего месяца Криса Тэйлора (Chris Taylor), главдизайнера Fallout Tactics: "Мы очень хотим расширять вселенную Fallout, но не испытываем желания перенасыщать рынок однотипными эпическими РПГ". Godspeed, что называется.

Продираясь сквозь дифирамбы в свой собственный адрес ("сосредоточив усилиями Black Isle в своих руках огромную долю рынка CRPG, мы имеем уникальные возможности по созданию онлайнового мира..."), Фарго сообщил о планах заманить в сети 15 млн. подписчиков уже в 2002 году…

AND КОНСТИТУЦИОННЫЙ ПРАВОПОРЯДОК FOR ALL

Едва успев оправиться от наших героических пинков по поводу Gunlok, оксфордчане Rebellion Studios (www.rebellion.co.uk) снова производят в умах великое смущение: приобретя в прошлом году издательство 2000AD, специализирующееся на брутальных комиксах Judge Dredd, Strontium Dog и Slaine, игроделы намерены начать использование лицензионных закромов с FPS по мотивам похождений футуристического ворошиловского стрелка Дредда, практикующего в целях защиты закона метод, именуемый "внесудебным насилием".

Шепнем в сторону, что британские графические новеллы отличаются от заокеанской штамповки производства Marvel и DC и графической манерой (полутона против контрастных попугайских техниколоров), и уровнем жестокости (кровавые бани против детсадовских потасовок), и идеологией (смещенные центры тяжести характеров против типизированных героев/злодеев). Поэтому всякий уважающий себя читатель "Судьи Дредда" навеки проклял и Сталлоне в жестяных галифе от Версаче, и пошлейшие кинодекорации Megacity-1 (в оригинальных комиксах Мегагород изображен с такими размахом и экспрессией, что Альбрехту Шпееру впору переквалифицироваться в Церетели).

Тем похвальнее желание Rebellion ориентироваться в производстве игры исключительно на графические новеллы: все декорации будут отрисованы вручную, обещан некий специальный "комиксовый" алгоритм отображения действий персонажей. Кроме того, подтвердил свое участие в проекте художник Джон Вагнер (John Wagner), один из ярчайших европейских комикс-авторов. Что настораживает: "We are not going for a realistic dark sci-fi look that we used in Aliens vs Predator". Может, не надо, джентльмены?..

Игра, впрочем, пребывает еще в столь пеленочной стадии, что говорить о ней всерьез рано — через месяц-другой за меня это сделают более сведущие в FPS-кухне коллеги. Мы же с вами обратим пристальное внимание на архилюбопытную цитату из интервью Rebellion сайту GameSpot (www.gamespot.co.uk): "Judge Dredd FPS совершенно точно выйдет на ПК, что же до консолей, то здесь мы не уверены. Видите, что творится вокруг PSX2? Мы бы не назвали это эффектом обманутых ожиданий, но когда вы обещаете 99%, а даете 100%, — все носят вас на руках. Когда обещаете 100%, а даете одним процентом меньше, — все пинают вас и больно давят. Может быть, второе поколение игр на PSX2 сможет исправить положение, пока же мы ориентируемся на персональный компьютер и, может быть, на Xbox".

Вот и первый звоночек, граждане. Недолго музыка играла. Набат воспоследует: производство Dreamcast прекращено, в PSX2 разочаровываются разработчики... Следите за рекламой.

ЗАНАВЕС

Когда верстался номер, стало известно о демонстрации на MacWorld работающего build'a DOOM III (пожалуйста, загляните в следующую колонку! — **Прим. ред.**). Соло на GeForce3 исполнял лично Дж.Кармак, заявивший: "GeForce3... — это настоящая революция". Вывод: придется покупать.

P.S. Брюс Шелли (Bruce Shelley) из Ensemble проговорился сайту PC IGN (pc.ign.com) о том, что в разработке находится игра под кодовым названием RTS3. "Никаких деталей до E3 я раскрыть не могу... Впрочем, постойте: мы используем новейший полностью трехмерный движок".

P.P.S. Еще два слова о движках: Mumbo Jumbo, создатель Myth III, заикается в интервью фэн-сайту Wolf Age (www.wolfage.com) о своей готовности делать Myth IV по первому знаку со стороны G.O.D. Использоваться при этом, скорее всего, будет движок Halo, на который у G.O.D./Take 2 имеются эксклюзивные права.

Конец февраля, а точнее — 21 число. Наш век. 2001 год. Токио, Япония, планета Земля. Выставка MacWorld Tokyo. Можно ли придумать более идиотское место и время для двух игровых суперанонсов? Мне не удалось бы.

ЯБЛОКИ НА САКУРЕ

МАКОВЫЙ ЦВЕТ ДУРИТ НАРОДУ ГОЛОВЫ, ИЛИ ПОПЫТКА СИНХРОННОГО ПЕРЕВОДА ОДНОГО НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОГО ВИДЕОФИЛЬМА

Господин ПЭЖЭ



Но боевой Стив Джобс (Steve Jobs), Большой Начальник из Apple, решил, что только настоящие японцы способны понять всю глубину его идей, и устроил шоу, посвященное выходу чипа GeForce3 от nVidia. Те, кто не пожадничал и имеет журнал с диском, отправляются к ближайшему компьютеру и отыскивают на диске (в папке с откровенно рекламно-провокационным названием Movie from PG_New DOOM) видеофильм, запечатлевший самое интересное (смотреть несложно — с форматом ASF в наши дни справляется даже самый завалящий Microsoft Media Player). А все остальные просят кого-нибудь почитать им этот текст вслух, закрывают глаза и мысленно воспроизводят все, что слышат.

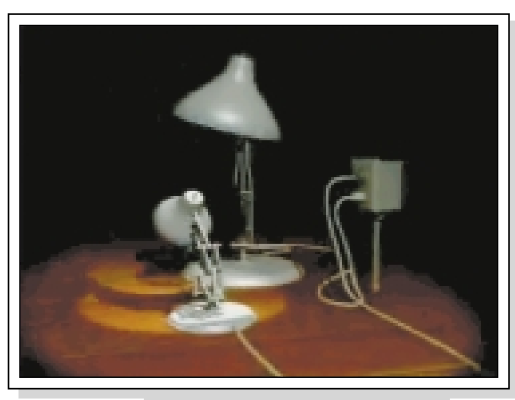
ТЬМЫ НИЗКИХ ИСТИН...

Итак, 8 минут 39 секунд чистого, как слеза младенца, обмана. Первая минута презентации посвящена гипнотическому повторению слова "самый", примерно раз в десять секунд. Зато на 50 секунде народу назвали заоблачные цифры транзисторов в новом чипе (57 миллионов) и скорость вычислений (до 76 гигафлопов, то есть миллиардов инструкций с плавающей точкой) и намекнули, что первая платформа, где он выползет, — это не привычная нам "персоналка", а... "Макинтош"!

Подробности об устройстве и возможностях GeForce3 вам раскроет тов. Железный-Радовский, лично, а я лучше, как обычно, обрисую историческую перспективу.

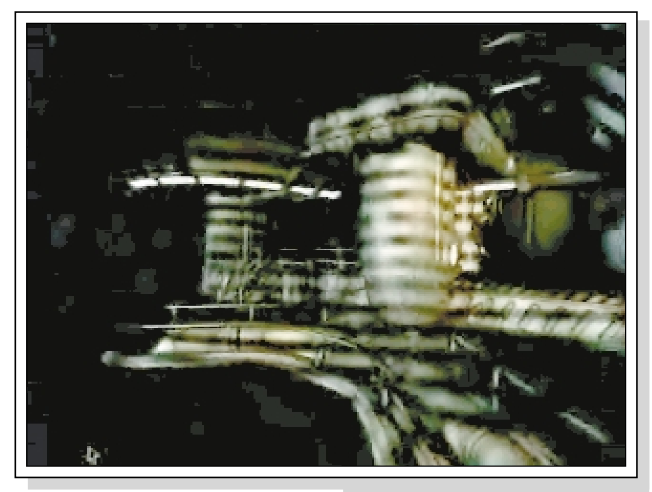
В 1984 году, когда компьютерная графика зарождалась всерьез, настольная машинка выдавала до 1 мегафлопа, в 1987 — до 10, а сейчас уже и гигафлопы встречаются. Суперкомпьютеры всю дорогу опережали настольные машины раз в 50, так что в 1986 году, когда вышел тот самый фильм Luxo Jr. от фирмы Pixar, о котором Стив и человек из nVidia рассказывают на второй и третьей минутах нашего видеофильма, суперкомпьютер Cray, на котором его делали, выдавал ориентировочно 500 мегафлопов, то есть был всего в 152 раза медленнее GeForce. И при этом, по словам Стива, на один кадр у него уходило три часа рендеринга.

Мораль надо озвучивать? Или сами понимаете? Нам мягко и интеллигентно лгут. Три часа делим на 152 и получаем, что карта GeForce3 справилась бы с таким же кадром за 47 с чем-то секунд (если бы напрягалась на 76 гигафлопах всю дорогу). А она, между прочим, успевает за это время выдать на-гора примерно тысячи в три раза больше кадров. Вы верите? Я — нет, даже если учесть, что графическому процессору помогает "обычный". Либо изображение, которое мы видим на экране, и рядом не стоит с тем, что давал старичок "Крэй" (как насчет трассировки лучей и прочих радостей?), либо нас обманывают в чем-то другом. Кстати, на пресс-релизы от nVidia еще по поводу GeForce2 GTS, сравнивающие ее графику и графику от Pixar, один из работников Pixar отреагировал такими словами: "Их менеджеры и маркетинговые обезьяны ничего не понимают, или просто думают, что вы ничего не понимаете". И был в чем-то прав...

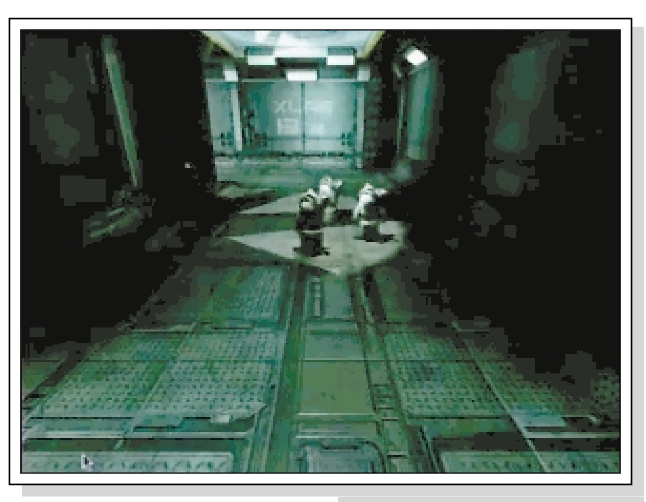


Luxo Jr. в исполнении nVidia.

Впрочем, достоинств самого Luxo Jr. это ни в коей мере не умаляет. Фильм и впрямь этапный, именно он, пожалуй, заложил основу нынешней компьютерной анимации и показал, как это можно делать, если руки растут откуда надо; был номинирован на премию "Оскар" и завоевал немало первых мест на кинофестивалях разного калибра. И неда-



Мир полосатых мерцающих теней.



Любимая сцена Кармака.

ром фирма Pixar далеко пошла, впоследствии выпустив Toy Story, Toy Story 2, A Bug's Life... Желающие могут поглядеть на довольно похожую на оригинал версию ровно на третьей минуте действа (кажется, модели и анимацию Стиву подарили для презентации). Она идет на GeForce3 в реальном времени с размытыми тенями, красивым освещением и прочими прелестями.

И ВЕЧНЫЙ DOOM...

В 4:20 Стив начинает самую интересную часть шоу. "А давайте-ка посмотрим на нечто, работающее под Mac OS 10 и использующее GeForce3 в реальной задаче", — говорит он и зовет на сцену самого Джона. С пятой минуты владельцы компакт-диска прилипают к экрану и смотрят, смотрят, истекая слюной...

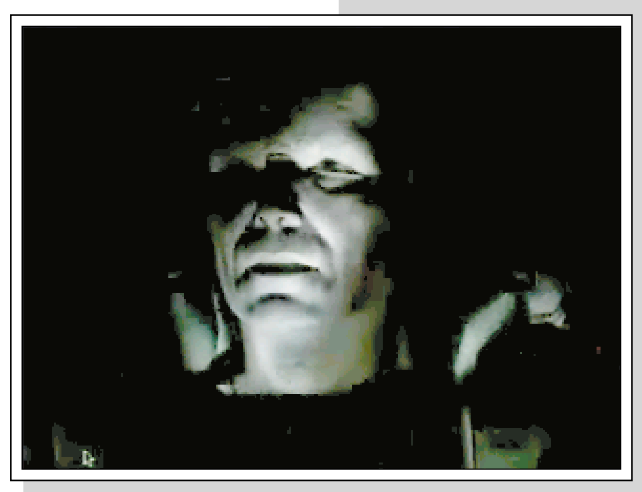
"Мы покажем вам новый игровой движок от id и то, что он может сделать на GeForce3, — говорит Кармак. — Все, что вы здесь увидите, — это настоящий код из игры, никаких трюков, все происходит в реальном времени.

Главное, чего мы сейчас добились, — это унификация освещения и затенения на всех поверхностях в игре. До сих пор нам приходилось использовать разнообразные трюки отдельно для архитектуры, моделей, движущихся и статичных источников света. А сейчас мы наконец-то можем делать все это абсолютно одинаково для всех игровых объектов. Мы можем спокойно применить любой спецэффект к любому пикселю на экране, а не к отдельным вертексам или объектам, как это приходилось делать раньше.

Стали доступными вещи, о которых раньше мы только мечтали. Каждый источник света выдает свои отблески, каждая поверхность дает свою тень — ровно такую, какая получалась бы в реальном мире. Мы можем передать фантастические детали, проецировать свет на любые поверхности, делать освещение с бликами — как раз то, что нужно для игр. Традиционное деление на статическую геометрию и актеров исчезает, все действует единообразно."

Что ж, тем временем на экране разворачивается действо, чем-то похожее на достопамятные японские мультики, немедленно вводящие детишек в эпилептические припадки. Все источники света, в лучах которых мимо нас проходит некий зверь, моргают, явно собираясь перегореть. Вокруг наставлено как можно больше препятствий, чтобы тени образовывали симпатичную полосатую мозаику и недоделок на монстре не было заметно. Абстрактная механическая штуковина из массы полигонов открывается в лучах точно таких же моргающих лампочек. Пятнистые, полосатые и мерцающие, как электросварка, отсветы лампочек покрывают и следующую сцену, с причудливо изогнутыми поручнями и трубами. Мы все ждем, что нам покажут какую-нибудь красивую сценку, но оказываемся вознаграждены всего-навсего скучным коридорчиком, где крутится тень от вентилятора. Понятно, что Кармак очень хочет показать, как эта тень идеально проходит не только по полу, но и по стоящим на нем объектам, но дизайнеры, похоже, к телу допущены не были (или были? тогда все совсем плохо)... Жуткие красно-синие вра-

Не смотри так грустно, битва еще впереди.



"Ребята, вперед! В атаку!"



щающиеся "лепестки" света на общем фоне уже даже не пугают.

Но главное, безусловно, налицо: если все сказанное Кармаком правда, то прорыв в технологиях действительно состоится. Возможность делать все единообразно действительно даст совершенно новое качество картинки. И это здорово!

"Взгляните на уровень детализации, который отныне достижим, — продолжает Джон. — Это — наш главный персонаж. Не какие-то отдельные модели высокого разрешения, которые мы используем в рекламе, а то, что будет в игре. Не так уж много лет назад нос человека могли изображать три полигона, а сейчас на нем уже различимы поры и родинки. Кстати, всю анимацию для персонажей мы делаем в редакторе Maya, в том числе и ту, что вы видите."

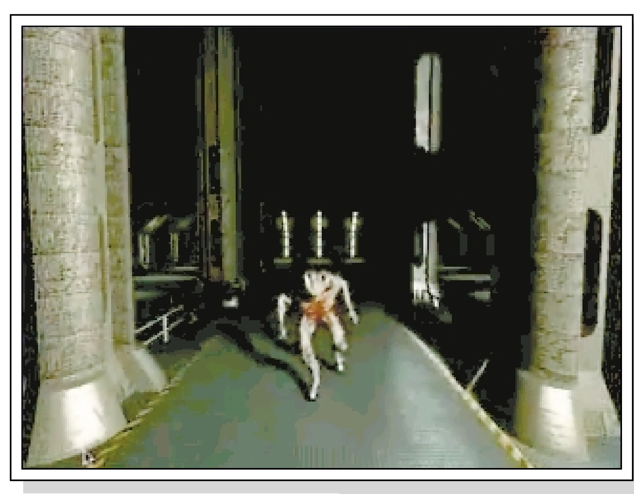
В лучах все тех же моргающих лампочек крутится голова. Лысая (волосы делать пока никто не умеет). Синяя. Со ртом, углы которого на два сантиметра ниже центра, и ушами, оторванными у безымянного клингона. Да, на ящик от телевизора, как в Quake, это не похоже. Полигонов здесь действительно много больше. Мы, вообще говоря, и раньше догадывались, что рано или поздно лица станут детальнее, но хотелось бы, чтобы это пошло на пользу...

А примерно в 6:30 голова начинает двигаться и разговаривать. Движения, как и положено ручной анимации, четкие, прямолинейные, деревянные и на человеческие отнюдь не похожие, хотя мерцающий свет по-прежнему старается это скрыть.

"Мы в восторге от того качества, которое получаем. Это — персонажи нашей следующей игры, и замечателен не только уровень детализации, который вы здесь видите, но и крупные вещи, относящиеся к динамике. Мы можем двигать источники света куда угодно, и блики станут правильно перемещаться на каждом объекте, тени будут двигаться повсюду... Теперь мы способны донести кинематографическую драматургию до всех аспектов игры. Мы можем делать очень атмосферные, напряженные, страшные вещи.

И мы не ограничены движением какой-нибудь пары вещей в статичном мире игры; каждый раз, когда я оцениваю то, что мы можем сделать, я поражаюсь перспективам, тому, чем будет наш следующий проект. Это замечательное время — время компьютерной графики!"

А тем временем лицо главного героя сменяет абстрактная черепушка, изрядно поеденная червями (правда, почему-то на том же самом теле); все тот же монстр проходит мимо камеры, окруженный летающими источниками света, кутающими его в тени; и все тот же череп, только прилепленный к телу зомби, деревянно встает с пола и куда-то уходит. А завершается действо прыжком и приближением к камере (я уже говорил о мерцающем освещении?) еще одного монстра.

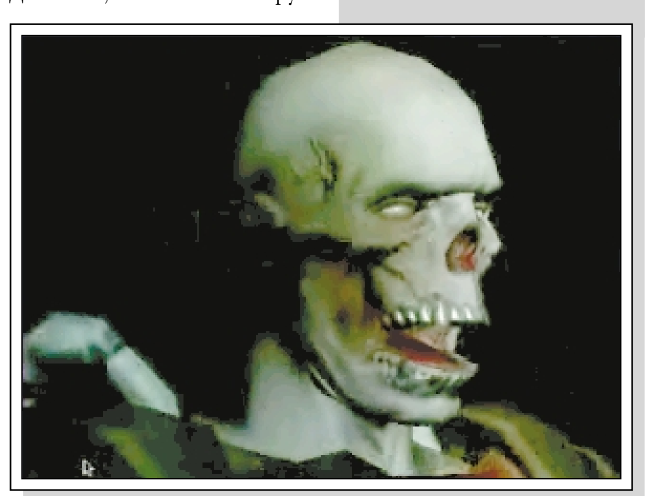

Игра света и теней.

Наверное, делать какие-либо выводы об игре еще рано, более-менее определился только графический стиль и новинки в коде. Но анимация — отдельный разговор. В том, что нам показали, видно не так уж много, но в целом все же нечто средненькое, лучше, чем раньше, хотя и не шедевр. А народ сейчас активно хочет большего. Некоторым (мне, например) подавай motion capture, другие жаждут параметрической анимации, позволяющей, к примеру, неплохо отображать лица, проговаривающие произвольный текст. И в id даже взяли нового аниматора — Фреда Нильсона (Fred Nilsson), ранее трудившегося в киноиндустрии.

Но Фред, как только речь зашла о параметрической анимации, сказал: "Я вручную сделаю гораздо лучше". И сделал то, что мы видели. И это удовлетворило работодателей, так что именно такой стиль анимации и будет в игре, когда бы она ни вышла. А мечты вроде правильной лицевой анимации при разговорах по сети так и останутся пока мечтами.

Кстати, вспоминается мне, что id'овцы в свое время говорили, что DOOM 2 станет их последним проектом в этой игровой вселенной. И, похоже, это была правда: ничего общего с DOOM будущая игра иметь не будет, кроме громкого имени, гарантирующего высокие продажи. Маркетинговая машина id работает, как хорошо смазанный шотган.

Черепушка почему-то в том же костюме, что и игрок.



Пугалка обыкновенная, одна штука.



"Это твое заднее слово, родной?" — спросил я сам себя, обмакивая "Паркер" в пробирку с венозной кровью. "Задней не бывает", — ответил я сам себе, вписывая корявыми от длительного отсутствия практики буквами слово "The Sims" во всех предложенных Ареопагом номинациях. Бланк "Game.EXE" крякнул от удивления и дезинтегрировался, оставив после себя едва ощутимый аромат жженой магнезии. Дело было сделано, но лишь наполовину.

ОБЪЯСНИТЕЛЬНАЯ

ПОЧЕМУ THE SIMS — ИГРА ГОДА

Олег ХАЖИНСКИЙ



Признаюсь: мое слово в Ареопаге что-то значит. Но не больше, чем слова остальных его членов. Давно известно, что Ареопаг не вступает в переписку, не принимает участия в дискуссиях, безразличен к звону золота и принимает решение один раз и навсегда. Грубая лесть и дешевые угрозы также исключены. Необходимое мне решение пришлось "продавливать" в течение многих месяцев.

Это была большая, сложная и не всегда видимая невооруженному глазу работа. Нежнейший PR: слово здесь, ссылка там. Я окружил членов Ареопага подставными персонажами. Специально нанятые люди действовали по индивидуальным программам и не подозревали о существовании друг друга. В случае провала одного человека сеть в целом продолжала свою размягчающую деятельность.

Между тем время и Electronic Arts работали против меня: продажи The Sims росли как на дрожжах, вплотную подбираясь к четвертой части "Охотника за оленями" и "Кому охота быть милианэром?". Еще чуть-чуть, и мое ажурное построение было бы сметено розово-голубыми волнами всенародного признания и общей любви. От полного провала спас саундтрек The Sims, "случайно" забытый одним из агентов в CD-проигрывателе ББ. Грязный трюк, а что оставалось делать?

Решение, о котором вы все знаете, было принято за несколько дней до объявления сразу трех продолжений The Sims, разом превративших игру в жевательную резинку мирового масштаба. Господин Ом посвятил этому замечательному событию две полосы в новостном блоке этого номера — не пропустите. В воздухе повисла напряженная пауза. Кое-кто перестал нас понимать. Верные поклонники журнала заволновались, и мне было предложено ответить за базар. Что я и делаю.

НЕПОНИМАНИЕ

Вообще говоря, любить игру The Sims для условно нормального молодого человека так же противоестественно, как увлекаться вышиванием крестиком. Играть в The Sims нелепо, все равно как возиться с малышней в песочнице. Сам процесс выращивания трехмерного человечка до отвращения созидателен и, в отличие от выведения Абсолютного Норна, полностью лишен цели. Ах, я купил себе новую вазу в гостиную! Вы только посмотрите, как она гармонирует с обивкой дивана! Боже мой, сегодня я обнял Ирму, и она не стала бить меня коленом в живот, как это бывало прежде! Наверное, теперь мы поженимся!..

У нас мужской журнал, пацаны. Почти что Men's Health. По результатам последнего опроса, который проводился, правда, во времена, когда доллар стоил 6 рублей, нас читают всего 2% женщин. Интересно, кого мы хотим воспитать, пропагандируя эту игру? Какие из игроков The Sims выйдут защитники Родины?

Мой правильный брат дни напролет играет в Hitman: Codename 47. Ночью ему приснилось, что якудза проникли в нашу квартиру и вырезали всю семью. В трусах и майке, активно используя стрейф, брат крался по темным комнатам в поисках скорострельного пистолета с глушителем и никак не мог его найти. Это пример нормального, здорового сна. Теперь скажите, какие сны снятся пресловутым "симоводам"?

Утрирую, конечно. За будущее хардкорных игроков беспокоиться следует не нам с вами. Эти люди выжжены изнутри, их сердце — несгораемый шкаф. В любой игре они видят лишь врага, которого необходимо уничтожить. Уничтожить врага мож-

но только одним способом — пройти игру до конца. Способ и средства при этом не играют особенной роли. Обывательский рай The Sims они превратили в галерею изощренных пыток. Если бы только разработчики знали, на какие мучения они обрекли своих персонажей, остаток жизни они провели бы в молитвах. Загляните на любой любительский сайт, посвященный The Sims, в раздел "Советы". Кровь стынет в жилах от лютого цинизма, с которым молодые дарования относятся к своим подопечным. Люцифер — просто ребенок по сравнению с учеником 9 "Б" класса Андреем Сморчко, который собрал на своем сайте 48 способов умерщвления нежелательных детей.

(Для подрастающего п. The Sims — просто игра, в которой надо развить персонажа до максимума и купить все, что продается в магазине. А еще можно найти в Интернете программу, которая обнажит волнующее отсутствие у ваших героев первичных половых признаков. Гы-гы.)

Они еще слишком мало знают об этой жизни, чтобы разглядеть в игре ее горько-сладкую ироничную суть. Они балуются неделю, потом выходит очередной боевик про человека с бритым затылком, и все увлеченно начинают расстреливать плавающий в бассейне труп.

ПОЧЕМУ

Итак, против The Sims все карты. В опытных игроках игра проявляет садистские наклонности, в новичках — опасное желание вышивать крестиком. При этом The Sims вылизали до зеркального блеска все правильные игровые издания (и неигровые тоже). Игра скоро внедрится в ICQ и, по мнению господина Ома, заменит нам прокуренные пабы и утомительную процедуру ухаживания за противоположным полом. Продано почти четыре миллиона копий The Sims; с учетом бесчисленных дополнительных наборов мебели будет продано еще столько же, если не больше. Это диагноз. С игрой пора прощаться.

Ведь с молоком матери мы впитали: хорошего много не бывает. Если всем нравится, значит — здесь что-то не так. Из здорового чувства протеста я был готов уничтожить The Sims на страницах журнала. В начале прошлого года, когда все это только начиналось, я посмотрел "Бойцовский клуб" четыре раза подряд. Последний раз — случайно. Перепутал сеанс. Я прошелся по капоту машины, не помог бабушке перейти улицу на зеленый свет и вообще был настроен очень решительно. "Но это всего лишь СОФА!" — кричал нам с белой простыни Кэвин Спейси (Kevin Spacey), и

Специально нанятые люди действовали по индивидуальным программам и не подозревали о существовании друг друга. В случае провала одного человека сеть в целом продолжала свою размягчающую деятельность.

в зале согласно хрустели попкорном. The Sims стала для меня символом всего, от чего надо бежать. Потом в наш почтовый ящик положили каталог IKEA.

Деньги кончились почти сразу, и стало ясно, что жизнь — очень сложная штука. Диван можно поставить и так, и эдак. Шторы не подходят к обивке кресел, а синий ночник придает тропическим растениям на подоконнике призрачный облик. Той ночью, посреди развороченной, не подходящей себе по цвету комнаты, произошло мое примирение с



игрой The Sims. Я не стал тратить время на развитие персонажа, с помощью нехитрой программы округлил счет в банке и занялся созданием своей виртуальной квартиры. Это была студия, окруженная со всех сторон бассейном. Моей ванной комнате позавидовал бы султан Брунея. Кухня была решена в соответствии с последними рекомендациями журнала "Интерьер + дизайн". Это были самые упоительные часы в моей жизни. Именно тогда я понял, что Уилл Райт (Will Right) — гений.

Когда-то очень давно он сделал игру про вертолет, который летал над городом и стрелял во все, что движется. Вертолет куда-то исчез, город остался. Так появился симулятор города SimCity. Эта игра на долгие годы стала визитной карточкой Maxis. Уилл Райт делал и другие игры: симулятор фермеров, симулятор лунопроходцев, симулятор муравьев, но людям все это было неинтересно. Людям было неинтересно летать на Луну, копаться в муравейнике или руководить зоопарком. Все это находилось за пределами их кругозора. Люди хотели игру про город снова и снова и с удовольствием покупали каждую новую версию. Когда этих людей стало около миллиона, Уилл Райт сделал симулятор... поклонников SimCity.

Получилась самая выдающаяся провокация в индустрии игр за всю историю существования этой индустрии.

2000 год. Человек стоит посреди оборудованной по последнему слову техники квартиры и плачет от одиночества. Герои The Sims с удовольствием играют на компьютере, но не в состоянии починить засорившийся унитаз. Тонкая ирония сквозит в описании каждого предмета. Игра разговаривает с нами на простом языке, но не пытается сюсюкать. Здесь можно убивать людей и делать глупости. The Sims ничему не пытается нас учить, в отличие от других игр, это просто симулятор, на этот раз — симулятор нашей с вами жизни. The Sims стала бы игрой года даже в случае ее полного коммерческого провала. Мне просто не пришлось бы сегодня писать эту колонку, вот и вся разница. Однако у кого-то там наверху очень неплохо с чувством юмора, и симулятор обывателей стал бесконечно популярен. Люди играют в пародию на самих себя с нескрываемым удовольствием.

Инверсная кинематика, рельефные текстуры, пять вариантов ответа вместо трех и прочие культурные "прорывы" прошлого года, по выражению моих друзей старкрафтеров, "сосут чешку".

Соперники копошатся и похрюкивают где-то в траве.

The Sims — лучшая игра 2000 года.

Никогда прежде я не был так уверен в своем выборе.

Ну скажите, скажите, что вы устали от промозглого фэнтези. Что эльфы сидят у вас в печенках, что мечи и магия бездарны по своей сути и только последний душевный больной будет интересоваться подобной дребеденью. Громче. Громче! Ну хорошо, хорошо — а что вы орете?

КЛАССОВАЯ БОРЬБА

БУДЕШЬ КАК ВЕЛИКИЙ НЕХОЧУХА?

Александр ВЕРШИНИН



Вы думаете, мода на антифэнтезийные настроения появилась только сейчас? Что вот уже который десяток лет играющим в Воинов и Визардов чудакам не надоело делить людей на сильных духом и сильных телом? Некоторые разочаровались окончательно: решили пойти "новым" sci-fi-путем. Как, например, наша замечательная легенда Уоррен Спектор (Warren Spector), автор ультрамодного проекта Deus Ex.

ПОТОМУ, ПОТОМУ ЧТО МЫ ГЕРОИ

Про эту отбившуюся от стада овцу давайте дружно (на время — до свежих новостей о Deus Ex 2) забудем. Попытки оставшихся в жанре более интересны. Все эти thieves, bards, druids, gadgeteers есть не что иное, как отчаянный порыв создать естественную конкуренцию абсолютно доминирующим классам fighter и mage.

Есть у меня такая причуда: люблю играть Магом. Воинская доблесть в духе "а отрубите ему голову" кажется мне слишком примитивной. Неприемлемо прямолинейной. Вне зависимости от профессионального роста в подходе Воина к врагам никогда ничто не меняется. Кроме силы удара. Ску-у-у-чно. То ли дело — сверхъестественные пироги. Широкий выбор камней в огород противника! Одного можно поджарить на огне, второго превратить в глыбу льда. Слишком шустрых опутать сетями или привязать к земле растениями. А эти убойные заклинания массового поражения! Одним махом семерых... Чудо, просто чудо. Рай для слегка ленивых, эстетически продвинутых индивидуумов.

Разработчики грядущего хита Arcanum (продолжение названия слишком длинное), имеющие за плечами такой весомый аргумент, как Fallout, придерживаются сходной точки зрения. Приятно, кстати. Посмотрите-ка в табличку 1. Они не поленились составить весьма наглядную табличку, убедительно доказывающую равноправие воинского и магического классов.

Действительно, ложится красиво. Сила Мага в его сером веществе (мне это всегда было симпатично). Умение Воина проявляется в скорости и координации исполнения ударов — той самой Dexterity. Для стахановцев умственного труда важнее концентрация и внимание, за которые и отвечает Perception. Дальше? Физическая форма бойца, конституция, определяет его устойчивость к ядам, ударам и американским горкам. Магическая сторона полагается на Willpower, способность противостоять сверхъестественным атакам. Что интересно, в Arcanum этот параметр отвечает также за количество жизненной энергии (Health Points) и выносливость (fatigue) кудесника. С красотой, свойством чисто физическим, и харизмой, ловкостью языка и неуловимым обаянием вы наверняка разберетесь сами.

ИВАН ВАСИЛЬЕВИЧ МЕНЯЕТ

"Вот! — возопит Уоррен Спектор. — А у меня в игре вы сможете стать хакером, спецназовцем,

Таблица 1

Характеристика	Воин	Маг
Power (Сила)	Strength	Intelligence
Skill (Умение)	Dexterity	Perception
Resistance (Сопротивляемость)	Constitution	Willpower
Appearance (Привлекательность)	Beauty	Charisma



Обратите внимание на "градусник" в правой части игрового экрана. Это баланс между технологией и магией. Чем больше персонаж пользуется продуктами одного пути, тем меньше его жалуют на другом конце шкалы (Arcanum).

пси-агентом, специалистом по инфильтрации! Абсолютно разные ипостаси." Выходит, sci-fi интереснее? Комукак (существительное). Тем же самым новаторам из Troika Games захотелось сделать два абсолютно непересекающихся класса магов — Волшебников и Инженеров. Друг друга они совершенно не выносят — и это правильно. Магия и технология в Arcanum затейливо ветвятся на бесчисленное количество Школ, предоставляя небывалый выбор жаждущему новых впечатлений ролевику. Даже к стандартному портфелю Волшебника (четыре стихии, медицина, двери-замки, телекинез) добавлены весьма любопытные главы: два вида некромантии и специальные темпоральные, то есть занимающиеся течением времени заклинания! С инженерного конца спеллбука все еще забавнее. Как вам понравится выступить против минотавра с дипломом химика или биолога? А ведь еще есть специалисты по электричеству, кузнечному делу, медицине и огнестрельному оружию. Лакомые перспективы, ничуть не хуже рекламируемого выше "спецагента". Arcanum вообще обещает быть феноменально насыщенной с точки зрения генерации персонажа игрой: вы, случаем, не забыли про великую панацею уникальных черт (Perks & Traits)? Быть может, этой теме стоит посвятить отдельную колонку? Очень может быть!

Серия Wizardry, очередная, восьмая по счету часть которой имеет честь быть cover story данного номера, тоже не брезгует коктейлями. Ее герои, на первый взгляд обычные фэнтезийные персонажи, обожают межзвездные путешествия и являются активными участниками гонки за Космическими лордами (Cosmic Lords). Многолетний активист W-движения господин Брэдли (D.W.Bradley, Wizardry 5-7) глубоко пропитался нетрадиционными правилами уважаемого сериала и в своей первой самостоятельной игре, Wizards & Warriors, предложил весьма любопытную схему ухода от пробравшейся даже в название игры сладкой парочки классов. В W&W вы в любом случае начинаете свой путь либо Воином, либо Магом. Классовая несправедливость устраняется уже по ходу игры (как и в Wizardry), когда, выполнив определенный "профессиональный" квест, вы меняете порт приписки. Сами по себе задания комичны. Так, чтобы превратиться в Варвара, необходимо убить как минимум двадцать монстров (жучки и паучки подойдут!). А вот Монахом становятся только в случае выживания персонажа без единой вещи на нем в течение двух игровых дней. Оригинально, не правда ли?

Создатели Might & Magic постарались максимально разнообразить набор доступных классов с помощью "рангов". Ну кто же не захочет вырастить из Вампира настоящего Носферату!

СУДЬБА ОРИГИНАЛА

Предположим, вы все-таки добились своего. Выбрали неправдоподобно несуразную профессию — вроде bard или thief. К сожалению, в большинстве ролевых игр разработчики так и не сумели правильно реализовать, сбалансировать разнообразные классы. Воин и Маг все равно оказываются сильнее. А всем остальным достаются роли статистов.

Пробовали ли вы играть Друидом в последних частях Might & Magic? Лучше не надо, неблагодарное занятие. Уровни набираются медленно, а мощных заклинаний все нет и нет. Там же: Monk и Thief. Ну кто же полезет с голой пяткой на дракона?!

Пробовали ли вы играть Друидом в последних частях Might & Magic? Лучше не надо, неблагодарное занятие. Уровни набираются медленно, а мощных заклинаний все нет и нет. Там же: Monk и Thief. Ну кто же полезет с голой пяткой на дракона?! А попробуйте представить себе, как Вор подкрадывается к титану, дабы устроить ему замечательный удар в спину — backstab! Смешно. Даже утроение силы удара при backstab не оправдывает общую убыточность класса thief.

Те же Друиды, помесь elemental-мага и клирика, были жизнеутверждающе бесполезны в первой части Baldur's Gate. Правда, BG2 блестящим образом поправила рейтинг класса, наделив Друидов восхитительными summoning-заклинаниями. Жаль, благосклонность авторов так и не коснулась извечных фэнтези-безработных — Бардов.

Изначально bard-класс рекламируется как "jack-of-all-trades", то есть мастер на все руки. Одна незадача: в наше время принято вызывать "специально обученных людей" — по поводу и без. Специально обученный Воин правильно проломит врагу череп, специально натасканный Маг приготовит из него бифштекс с кровью. А Бард будет пытаться одновременно играть на банджо что-нибудь бодрящее, тянуть ручку с кинжалом в сторону вон той огромной гидры, реализовывать слабенькое заклинание "Орлиный взор" и, ко-



нечно, искать ловушки и подбирать ключи к ближайшей запертой двери. Любопытно ли вам узнать результат? Вот он (в правильной последовательности): 1) song doesn't affect group; 2) bard attacks and critically misses!; 3) spell fizzled; 4) you have triggered a trap!; 5) lockpick broken. Лепота.

Значит, очередная попытка создать альтернативу грубой волшебно-воинской гегемонии с треском провалилась? В одиночном режиме игры — безусловно. Не советую пробовать пройти Baldur's Gate 2 с боевой командой из шести Бардов. Хотя вспомогательные классы bard, cleric, druid нашли себя в онлайновых ролевых играх. Любая партия в Everquest с удовольствием примет в ряды опытных представителей данных сословий — ради их уникальных спеллов. Ну а в Ultima Online, вообще богатой на эксцентричные персонажи (Булочник, Кузнец, Землеройка), умения Барда оказались даже слишком эффективны! Стоя за стеной, вы наигрываете мелодии провокативного содержания для роящихся в соседней комнате жутких монстров. Они затевают драку — а весь опыт в соответствующем умении достается вашему персонажу! Равно как и замечательные призы с павших тел. Надо лишь добить оставшегося в живых, самого крепкого парня.

Пожалуй, остановимся на этом шаге. Классовая борьба обычными методами не принесла успеха конкурентам блестящего тандема "Воин — Маг". Порожденные в ходе сражений побочные классы нашли себя в онлайновых мирах — и слава богам. Мы же продолжим изучать хронику дворцовых переворотов в следующей колонке. Поговорим о Perks & Traits, харизматичных героях Fallout и Planescape: Torment, а также пользе некоторых недостатков.



В Wizards & Warriors смена класса стимулируется по-старообрядчески. Хотите получить доступ к закрытым магическим школам? Постигайте Дзен!



Убийственно насыщенный набор умений в Wizardry 8 бледнеет в случае с Бардом. Что может делать эта дамочка? Наигрывать мелодии, подбирать замки, распознавать артефакты и кидаться камнями? Не густо.

это хардкор

В последнее время ролевые игры стали уж слишком дружелюбны, близки к трудовому народу. Из развлечения для отъявленных неформалов, личностей не от мира сего, РПГ превратились в популярную забаву для казуалов. Большая ошибка.

Ренессанс жанра принес с собой и его коммерциализацию. Сначала воистину дьявольский пакт с аркадами, подписанный фирмой Blizzard, донес до масс следующую идею: симпатия к жанру РПГ не является клиническим диагнозом и не обязательно заканчивается принудительной лоботомией (впрочем, частой среди подсевших на Diablo индивидуумов). Какое совпадение, что именно врачи из Bioware приемисто завершили операцию облагораживания имиджа ролевых игр! Благодаря серии Baldur's Gate последний младенец нежного ясельного возраста знает, как развалить на атомы Beholder'а или вызвать элементаля. Компьютер берет на себя практически все заботы, оставляя беспечному ездоку лишь указывать мышкой цели. Легализованный чит, спасенная игра, всегда вытащит казуала из проблемной ситуации, которую, вообще говоря, четкий баланс геймплея допустить не вправе. Увеселительная прогулка, слащавая, как "песни" Бритни С. И ЭТО называют настоящей ролевой игрой?!

Поклонники крепких эссенций и спиритов, не сдавайте позиции. Потеряно далеко не все. Хотя бы только потому, что жива легендарная Wizardry! Каждая часть этой знаменитой игровой серии неизбежно становилась эталоном качества, дизайна и боевого ролевого духа. Каждый новый релиз непременно оказывался самым многосложным в прохождении, изобилующим невозможными задачками и уникальными по накалу страстей схватками. Серия с долгими и славными традициями. Последняя ее часть, зубодробительная Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, увидела свет в 1992 году, целых девять лет назад! Думаете, все кончено? Еще одна большая ошибка. Предчувствуя знаменательное завершение сверхдолгого пятилетнего цикла разработки следующей, восьмой части Wizardry, мы связались с бессменным руководителем ответственной за W-вселенную фирмы Sirtech Яном КАРРИ (Ian Currie). И немедленно получили в полное распоряжение эксклюзивную демо-версию Wizardry 8, а также интереснейшую информацию из уст самого гуру. Все это в Теме апрельского номера Game.EXE. И это хардкор!

Предупреждение: людей, страдающих эпилепсией, расстройствами желудка и кишечно-пищевого тракта, мучимых хроническими головными болями, общей слабостью организма, чувством неуверенности в себе и отсутствием боевого духа предков, убедительно просим не обращать на нижеследующие материалы никакого внимания — во имя сохранения душевного равновесия. Предупреждение касается также поклонников "творчества" Эминема и Бритни С.

Александр Вершинин

Александр Вершинин

торжество пролетариата

Wizardry 8: Предметы роскоши на вашем компьютере

Wizardry 8

Жанр: РПГ
Сайт игры:
www.wizardry8.com
Разработчик: Sirtech Canada
www.sir-tech.com
Издатель: не объявлен!

Системные требования:
Windows 95/98, Pentium 233,
64 Мбайта ОЗУ,
3D-акселератор, DirectX 7

Предположим, вы не обманули Ви (Vi Domina, разве не помните?) насчет космического корабля, затем отдали сферу Astral Dominae вновь воскресшему межзвездному хулигану, спекулянту артефактами и вашему извечному антителу по имени Dark Savant. С другой стороны, могли бы и слукавить: в этом случае в космическое путешествие вы отправились бы либо на посудине, принадлежащей народу Umpani, либо на не менее дряхлом корыте расы T'Rang. Вот три возможные благополучные концовки Wizardry 7, которые приводят вас прямо к трем разным стартовым точкам Wizardry 8 (W8) — всего лишь девять лет спустя! Спасенные игры сохранили?

Не притворяйтесь, что забыли их в других штанах. Ваша участь — начать все с начала. Четвертая стартовая позиция! Наспех собранная группа искателей приключений для охраны одного не слишком умного мага — это про вас. На подходе к цели вашего путешествия в дело вступает миляга Dark Savant и его фирменный черный корабль. Вас сбивают, но вся команда оказывается чудом уцелевшей, даже находясь в эпицентре мощного взрыва на месте крушения звездолета. Повезло?

Кто счастливчик?

Разумеется, редакция Game.EXE. Мы сразу просветлились — вот он, настоящий, отборный, вызревший хардкор. Правда, у подавляющего большинства редколлегии демо-версия Wizardry 8 вызвала реакцию отторжения: слишком долго вникать (хороший симптом). Одной статистики для каждого героя здесь на три игровых экрана! Поэтому не тронутое ролевым бешенством большинство хмуро и издалека наблюдало за ополоумевшими от счастья фриками из отдела РПГ, неловко комкая в руках ароматизированные кляпы и смирительные рубашки от Hugo Boss.



У каждой школы магии свой запас маны. Капитализм!

А поводов для праздничной джиги действительно немало. Мы уже давно не имели дела с классической, серьезной ролевой игрой. В основном попадались взращенные в тепличных условиях мягкотелые гибриды — интересные, но не инициирующие широкого открытия пор во всем организме. Подобно имени доброго французского коньяка, слово "Wizardry" обладает магическим эффектом. Это гарантия крепких переделок, в которые мы с вами так любим попадать. Ведь жизнь скучна, когда боренья нет, — не так ли? Не знаете классиков, не любите классику, не радуетесь хотя бы просто факту выживания многострадальной Wizardry 8? А что вы вообще делаете в этой жизни?

Защитная оболочка

Wizardry 8 обладает многогранной, обманчивой натурой и утонченным невротичным характером благородной крови. Отсев недостойных приобщения к легенде ведется тщательно, в несколько этапов. Наши любимые случайные прохожие получают свое немедленно, еще даже не увидев главного игрового меню. Все признаки ущербности проекта налицо: более кошмарного вступительного ролика им вряд ли придется увидеть. Небрежные "карандашные" наброски сменяются один другим, пока голос за кадром настойчиво зачитывает невнятные ключевые слова: "Astral Dominae, Cosmic Forge, Ascension, Cosmic Lords, Dark Savant". Ну кто сможет выдержать подобную пытку?

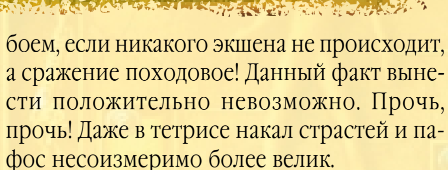
Вы не сбежали, но полны дурных предчувствий. Молодцы, так держать! К несчастью, в нашей версии W8 начать игру можно было только вызвав приготовленный разработчиками готовый сэйв — с уже укомплектованной командой из шести персонажей. Какая обида — ведь традиционно замороченный процесс ручного изготовления полудюжины героев мог бы выявить и развернуть еще пару-тройку продравшихся сквозь заставку особо хитроумных казуалов.

Так и есть, графика ужасна! Пейзажами не любуемся — что мы, гнилые романтики? Чего стоит хотя бы эта роскошная луна, зависшая прямо над уродливой ажурной аркой, протянувшейся над отвратительно уютным заливом, куда имел несчастье рухнуть наш космический корабль. Прозрачные струи воды обрушиваются с порогов водопада (технология слишком примитивна), кусочки обшивки звездолета раскиданы по всей лагуне (видимо, эти потуги называются "вниманием к деталям"), грубо исполненное хвостовое оперение вызывающе торчит из самого глубокого участка водоема. Если бы нас это интересовало, мы могли бы пересечь лагуну по отмели, собирая по дороге панцири крабов и камни для пращей и наслаждаясь мерным бегом спутников планеты по небосводу. С наступлением зари мягкие ночные тени сменяются приторно нежными розовыми лучами светила, — местность с интересом примеряет новую, дневную, палитру. Под крышей застывшей над морским берегом античной беседки обнаруживаем несколько предметов героического обихода: броню, оружие, склянки. Находки небрежно бросаем в карман. Антиквариат нынче не в моде...

Разумеется, все вышеуказанные неприятности могли бы произойти с излишне любопытными игроками, коих в наших рядах не наблюдается. Куда приятней сразу рвануть внутрь оказавшейся монастырем горной крепости и с удовлетворением узреть знакомые полутемные коридоры подземелья. В этих РПГ никогда ничего не меняется (цветное освещение, сложные арочные конструкции, комплексный многоуровневый дизайн просторных комнат и подавляющее богатство текстур не в счет)! В Quake уже давно можно увидеть и не такие изыски. Выйти наружу больше не дают, а внутри монастыря мрачно и уныло. Бросаем это занудство?

Отсев продолжается

Все, кто успел вовремя сбежать и заняться чем-нибудь стоящим, оказались абсолютно правы. Стычки с монстрами способны допечь даже последователей школы стоиков. Как только партия и потенциальный противник замечают друг друга, вас пригвождает к полу. Никакой динамики! Появление врагов и обмен ударами сопровождаются вовсе не красивыми батальными сценами, могучими замахами воинов и зрелищными стойками магов. Нет! На вас низвергаются потоки цифр и текста — как будто вы вновь попали на лекцию по высшей математике. Да и как можно наслаждаться



Пейзажи Wizardry 8 вполне могут соперничать с красотами Everquest. Простенько, но мило.

боем, если никакого экшена не происходит, а сражение походовое! Данный факт вынести положительно невозможно. Прочь, прочь! Даже в тетрисе накал страстей и пафос несоизмеримо более велик.

Выигравшие бой исключительно путем нажатия кнопки “Следующий ход” еще раз убеждаются в безысходной тоскливости ролевых игр. Герои вполне справились и без участия человека. Сами выбирали цели и наносили удары — слишком просто! Конечно, это дает время рассмотреть подозрительно гладкую и плавную анимацию монстров. Может, не выдержавшие испытания графикой что-то упустили? Например, притягательную полупрозрачность желеобразных амеб? Или агрессивную огненную волну удачно реализованного fireball’a? В любом случае это не важно. Они бы точно спеклись в процессе ухода за персонажами — который требуется после каждой удачной баталии. Вещей в inventory-меню слишком много, все они похожи друг на друга. Заниматься одеванием всей шестерки невероятно лениво. А они требуют еще и помощи при получении нового уровня в классе! Честное слово, три экрана, до отказа наполненных РАЗНЫМИ умениями-скиллами, — это слишком. Что увеличивать? Зачем вообще нужна такая прорва цифр, если партия сражается сама? Не обессудьте, но даже менеджмент ресурсов в самом пошлом WarCraft-клоне выглядит более осмысленно. До свидания.

Оставшиеся спекаются на монстре по имени Swallower. “Swallow” означает “глотать”. Так вот, сей проглот свободно разгуливает по одному из широких холлов монастыря, сотрясая пол и оглашая окрестности жутким ревом. Развлекается в меру своей ограниченной фантазии. Сложность борьбы с этим похожим на небольшого динозавра монстром колеблется где-то между “неимоверно тягостной” и “невозможной”. Лучший боец команды немедленно оказывается в желудке чудовища, где постепенно переваривается. Оставшиеся партийцы падают один за другим под натиском жестоких укусов крайне зубастой и широкой пасти. Ситуация усугубляется тем фактом, что убежать от чудовища нельзя (так сбалансирована боевая система), а спасать игру во время сражения не дозволяется из джентльменских соображений: вы когда-нибудь встречали NPC-противника, при первой же неудачной атаке или тяжелом ранении вызывающего save game? Нечестно? Гуляйте.

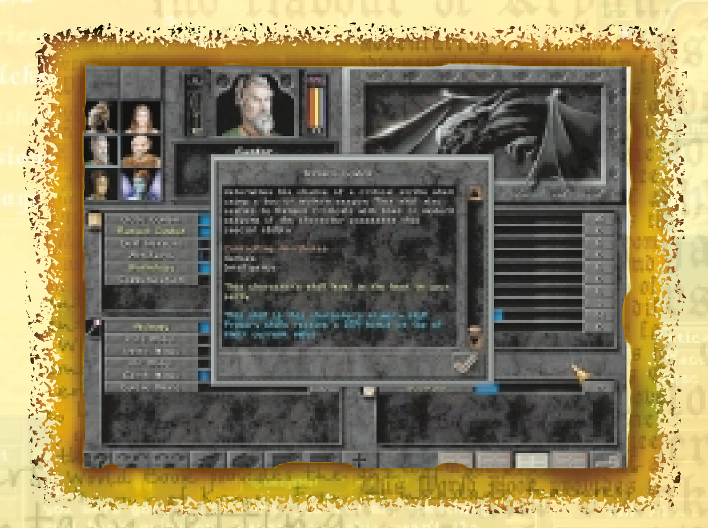
А теперь представьте, что вы вытерпели все муки. Завалили Swallower’a и достали из его брюха слегка помятых, немного обожженных желудочным соком товарищей. Настроение незаметно поднимается, вы куда более уверенно двигаетесь вперед... и получаете прямо в лицо: “Конец демонстрационной версии. Типа, спасибо, увидимся в релизе”. Вот он, удар милосердия. Последняя пощечина вашей психике. Только в этот момент приходит осознание того, как хороша игра, как основательно вы на нее подсели. Вы разворачиваетесь и проводите еще несколько дней в мрачном вылизывании каждого уголка новой Wizardry, в неравных схватках с безумными respawn’ами монстров, втрое превосходящих вашу партию по количеству. Со временем ломка не проходит. В голове лишь одна мысль: когда же релиз?

Разрешите поздравить с инициацией. Посмотрите на себя в зеркало — вы настоящий фрик! Теперь вам можно рассказать, чем же на самом деле гениальна Wizardry 8. Теперь вы способны по достоинству оценить нижеследующую часть истории.

Изысканный комфорт

Wizardry 8 блестит изнутри. Ее дизайн вылощен и натаскан до невиданной высоты.

Интерфейс W8 — это нечто божественное. Вы только посмотрите! Вам вежливо укажут, какие физические хариактеристики героя влияют на данное умение, заметят, что этот персонаж овладел скиллом лучше всех остальных и даже напомнят про 25% бонус в силу важности умения. Кааааайф.



Такого уюта, такой поддержки и внимания вы еще никогда не получали. Ни в одной ролевой игре — а тем более в продуктах прочих жанров.

Интерфейс W8 можно сравнить только с пилотской кабиной пассажирского бизнес-джета. Предусмотрено все-все-все — и еще несколько мелочей, о которых вы не подумали сразу. Ничего более изящного и законченного компьютерные игры в принципе не видели. Смотрите внимательно на скриншоты. Идем по периметру из левого верхнего угла.

Интерфейс предлагает три варианта засоренности основного экрана: минимум, максимум и пользовательский. Для каждого — своя кнопка. Чуть ниже, по краям, идут физиономии и выкладки действующих членов КПСС. Настоящие мини-досье! Даже в свернутом виде вы получаете всю необходимую информацию о благосостоянии пациента: классовая принадлежность, уровни HP (Health Power), Stamina (запас сил), SP (Spell Points). Запас жизненной энергии дублируется в числовом виде. Когда персонаж тревожат мышкой или он решает изложить свои мысли вслух, его панелька выдвигается. Что же мы видим в развернутой версии? Больше, чем вы можете себе представить. К вышеперечисленным циферблатам прибавляются: текущее значение AC (Armor Class), красивый анимированный портрет подопечного (дабы он имел возможность строить вам рожицы в честь каждого торжественного провала) и миниатюрные изображения находящихся в руках героя предметов. Клик по оружию кнопкой мыши заставляет героя быстренько сменить текущий комплект вооружения на запасной — таковой предусмотрен в inventory. Другая кнопка, вы не поверите, вызывает описание вызвавшего ваше любопытство оружия!!! Прямо в основном игровом окне, не заставляя вас копаться в пожитках! Фантастика.

Само собой, если в руках у героя лук, по соседству изображаются стрелы, количество которых неизменно указывается. Выскакивающее досье на оружие — шедевр сам по себе. Кроме исчерпывающей текстовой информации, с помощью специальных пиктограмм вам здесь же сообщается, какие расы и классы персонажей способны использовать данную вещицу. Вы когда-нибудь слышали о предоставляющем более исчерпывающую информацию дизайне? Ну тогда стоит ли говорить, что клик на вышеупомянутые бары HP/Stm/SP дает полную числовую выкладку о положении дел. С точностью до запаса SP по каждой магической дисциплине! Честное слово, ощущаешь себя в элитарном кресле капитана корабля.



Развернутый вариант интерфейса. Изучайте на здоровье.

Третьим слоем идет подборка необычных для ролевой игры приборов. А именно радар и индикатор формации. Да-да. Формации партии! На радаре дотошно отображаются все способные заинтересовать вас объекты — от валяющихся на земле вещей до привольно бегающих по ней, родимой, монстров. Второе устройство демонстрирует в каком именно порядке путешествуют ваши подопечные, какой сектор они контролируют и как разворачиваются во время боя. Не верите? Да, поначалу представить себе такое очень сложно. Ведь смотрите вы все равно как бы глазами одного человека. Но на эту пару глаз вдруг находится целых шесть весьма самостоятельных тел! И, поверьте, боевая формация действительно имеет архиважное значение. Тактическое расположение персонажей зачастую решает исход битвы. Редактор построений, разумеется, прилагается. Вызывается очередным кликом мыши. Ну-ну. Остыньте. Подумайте о чем-нибудь хорошем, а затем снова попытайтесь представить себе навороченность устройства W8. Со второго захода может получиться.

Дышите глубже

На самом деле, живописание прелестей дизайна Wizardry 8 только начинается. К счастью, в перспективе можно рассчитывать на журнальное пространство под полновесную рецензию. Поэтому рассказ о прославленных меню скиллов оставим на будущее. И продолжим наслаждаться изощренной услужливостью интерфейса. Вот вам еще одна порция сырья для размышлений: можно ли с помощью обычного интерфейса симулировать жизненные функции шести самостоятельных организмов? Так, чтобы вы ярко представляли себе, что происходит с каждым из них в данный момент? Чтобы иллюзия вашего путешествия с шестью друзьями была почти



Надпись при входе гласила: "Рапакса не кормить". И кто же, простите, этот Рапакс? Его совсем не кормили или он все-таки покушал?

сверхъестественно реалистичной? Так вот, W8 делает это с помощью обыкновенных текстовых сообщений.

Каждую секунду, каждый момент ваши персонажи пытаются активно использовать доступные им умения. Скажем, на радаре внезапно появилось несколько отметок, обозначающих нейтрально настроенных NPC или монстров. Как они возникли? Отнюдь не сами по себе. Кто-то из вашей партии удачно применил Scouting skill, умение раскрывать притаившихся в засаде монстров. Заметьте, использовал скилл сам по себе, без всякой команды! Просто потому, что обучен этому, имеет данный скилл в своем багаже. При удачном стечении обстоятельств наблюдательный герой получит еще и увеличение умения Scouting.

Предположим, противник до сих пор не заметил вашу шестерку, а вы по-прежнему не двигаетесь. Наблюдая за монстрами, другой герой внезапно опознает их (сообщение об этом событии немедленно появляется в текстовом окне)! Это не просто Crustaceans (крабы, архетип), это Venom Crabs (подкласс)! Теперь, кликая на зловредных животных правой кнопкой, вы получаете более полную информацию о них: точное количество жизненной энергии и stamina, уровень в классе и используемый вид атаки. Прилежному натуралисту выписывается премия, прибавка в графе Mythology skill.

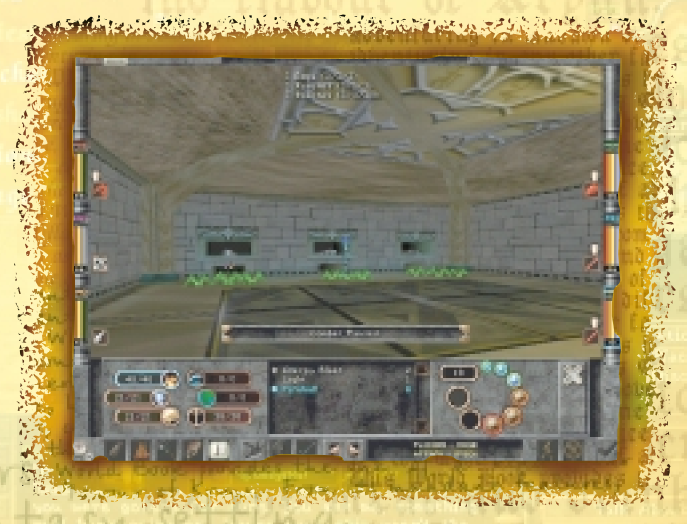
Еще раз подчеркиваю: за все прошедшее время игрок не прикасался к управлению, а партия прожигала жизнь стоя на месте. Работа, проделанная искусственным интеллектом за кадром, впечатляет, не так ли? А ведь ситуацию можно прочесть несколько иначе: "Лениво позевывая от слишком уж затянувшегося отдыха, faery-маг по имени Flicker случайно бросила взгляд на ровный песчаный пляж... Нет, не ровный! Теперь она засекла какое-то движение на берегу, как будто одна из дюн внезапно решила прогуляться. Прикрыв от яркого солнца глаза ладонью, девушка четко различила покатую броню панциря и массивные тиски клешней. Крабы! Как она могла не заметить их сразу? Ее крик привлек внимание товарищей, и эльф Eandor, прирожденный рейнджер, немедленно успокоил схватившихся за оружие: это Venom-крабы, они практически безобидны..."

Коллизии

Насколько опасны появившиеся на экране красные точки можно выяснить только одним способом. Мочи! Даже если на вас напала стая из двадцати или тридцати (такое бывает!) крошечных тараканов, летальный исход вполне возможен. Реально умереть от скуки. Походовый боевой режим W8 по своему темпераменту похож на своего коллегу из Fallout. Действо столь же флегматично — лишь с тем отличием, что все приказы о целеуказании, реализации заклинаний и использовании того или иного оружия выписываются сразу, скопом. Потом нажимается та самая кнопка "Мочи!", в текстовом окне появляется красивый заголовок "Первый ход", и вам остается лишь отстраненно наблюдать, кто кого и как сильно. И сверяться с фронтовыми сводками в любимом текстовом окошке. Конечно, можно форсировать события, переключившись из только что описанного Phased-режима в более беспокойный Continuous. Последний отличается отсутствием деления на ходы и возможностью изменять приказы непосредственно в процессе единоборства. Более быстрый и суматошный способ (попробуйте думать сразу за шестерых!).

В момент первой стычки внимание немедленно привлекают две совершенно непривычные для современного игрока вещи: странная комбинация из трех цифр

Ручная подстройка fireball-спелла. Вам сразу демонстрируется круг потенциальных жертв. Накроет всех! Что самое приятное, находясь в окружении, этот спелл можно метнуть себе под ноги и освободиться от назойливых поклонников единым махом.



напротив имени атакующей партии и облачка веселых разноцветных треугольников над головами монстров. Вы не удивитесь, если я снова скажу, что это информационная забота о вас? Полагаю, даже бровью не поведете. Так вот, кодированные цветом треугольники указывают, каких монстров собираются атаковать ваши герои. Кстати, выяснить, кого решил приложить тот или иной персонаж, можно и другим способом: наведите курсор на его честную физиономию, и приглянувшаяся ему цель будет аккуратно выделена зеленым. Что касается таинственных цифр, вот цитата: Active/In Range/In View. Компьютер не ленив. Его не затруднит подсчитать общее количество присутствующих на вечеринке монстров, общее количество атакующих вас, а также находящихся на расстоянии удара и видимых в данный момент. Уф. Непостижимо.

Первая атака — и всплывает еще одно, очень тонкое новшество от создателей Wizardry. Ваш взгляд, камера, вы сами, ваша партия — вы всегда поворачиваетесь лицом к противнику, чтобы принять или нанести удар. Ах, как красиво и мягко, хищно и стремительно разворачивается камера! Как будто это вы оборачиваетесь, инстинктивно, спинным мозгом почувствовав угрозу! Вы чуть наклоняете голову, чтобы вернее прицелиться в подползшего к ногам краба, и задираете подбородок ввысь, дабы посмотреть в глаза бессовестно левитирующему черепу-призраку. Удивительно, почему никто до Wizardry 8 так и не додумался до этого беспредельно изящного, подкупающего хода!

Монстры обожают заходить на партию с разных сторон, окружать и безжалостно добивать. Таким образом, благодаря осознанию искусственным интеллектом существования третьего измерения, участвующие в героическом истязании могут не дожидаться своей очереди, а подобраться сбоку или с тыла. По окончании выяснения отношений наша любимая внуриигровая служба информации популярно рассказывает об успехах каждого члена партии в постижении всевозможных наук, докладывает о количестве полученного опыта и добытых трофеях. Все четко, сжато и предельно доходчиво. И-де-ал.

Кому нужен бард? Добро пожаловать в инженерные воиска! Первое, что сделал мой новоприобретенный Gadgeteer, — соорудил себе самострел.

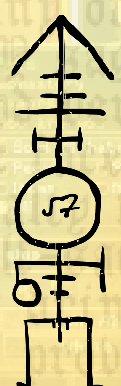


Живопись. Хочется расстелить коврик на этом самом месте и хорошо позавтракать!

Как и обещали авторы, в игре существуют контакты иного рода. NPC понимают не только язык оружия, но и язык общения. В данном случае — английский. И, вы знаете, система “вылавливания” ключевых слов прямо из фраз собеседника действительно работает! Подцепляете мышкой заинтересовавшее вас словечко и отправляете обратно, к излишне болтливому хозяину. Если мыслите в правильном направлении, наградой вам будут дополнительные тексты или даже специальное диалоговое окно: “валюту гони, папаша!”. Про заинтересовавшие нас диалоговые опции Charm и Mindreading нам любезно рассказали сами разработчики — Ян и Линда Карри (Ian Currie, Linda Currie). Что касается остальных опций, Buy/Sell, Recruit и Attack, то они в дополнительных комментариях не нуждаются. Любую беседу можно свести к интернациональному сленгу фехтовальных па.

Begin turn 8

Нет, мы не собираемся сочинять за ребят из Sirtech подробное описание к программному продукту Wizardry 8. Хотелось лишь обрадовать: да, жанр живет и развивается. Хотелось рассказать о новых и интересных идеях. И поделиться радостью от того, что все еще существуют люди, от всей души делающие настоящие, ХАРДКОРНЫЕ РПГ. Читайте интервью с Линдой и Яном на следующих страницах!



семейное дело

А кто муж? Волшебник?

Дальше следует сказать примерно следующее: "Был не прав, вспылил". Стыдно не знать авторов любимых игр. Режиссеров вы знаете в лицо, рок-исполнителей различаете по татуировкам, а про родных девелоперов забыли? Нехорошо. Так могут и в жабу превратить. Все-таки волшебники.

Знакомьтесь, **Линда** и **Ян КАРРИ**. Они уже давно и надежно держат бразды правления фирмой Sirtech в своих руках. И если один из них обычно выполняет обязанности лидера и ведущего дизайнера, то второй обязательно оказывается продюсером и содизайнером. Так было с серией Jagged Alliance (помните наше интервью с Яном трехгодичной давности?), Wizardry и, скорее всего, так будет и впредь. Поэтому нет ничего удивительного в том, что и на наши вопросы Линда и Ян отвечали вместе.



Ян Карри: Привет, UCHU. Wizardry? Она готова.

Game.EXE: Привет, Sirtech. Спасибо за игру — мы безнадежно влюблены. И, как все влюбленные, нетерпеливы. Нет сил терпеть! Когда, когда же релиз?
Ян Карри: Привет, UCHU. Wizardry? Она готова.
.EXE: Честно-честно?
Ян: Абсолютно. У нас было более чем достаточно времени, чтобы очень тщательно прочесать, пригладить и зализать игру — вдоль и

хрестоматия волшебника

Краткое содержание предыдущих серий

Случайный взгляд на эскиз коробки Wizardry 1: The Proving Grounds of the Mad Overlord пробудил интересные воспоминания. Черная коробка с зеленым драконом появилась у меня дома вместе с модно оформленным боксом Bard's Tale III и первым компьютером — мощнейшим IBM PC XT Turbo. Неужели мое знакомство с компьютерными играми началось с Wizardry?!

Только тогда мы называли игру "WizardryL". Последняя буква появилась благодаря гарде меча, красиво протыкающего название насквозь. Я помню эти неуклюжие картинки героев из описания к игре и жирную надпись на экране бэйсиковским фонтом: "Добро пожаловать в мир Wizardry".

W1: The Proving Grounds of the Mad Overlord

История начинается в королевстве с непроизносимым, но красивым именем Llylgamyn. Во главе государства стоит правитель-воин (Overlord) по имени Trebor. Однажды этот истовый вояка узнает о местонахождении легендарного амулета, могущественного и опасного артефакта. По приказу государя партия воинов отправляется и добывает безделушку для своего господина. Надо ли говорить, что счастливчики оказались на несколько часов ра-

поперек. Еще никогда мы не создавали столь гигантский мир! С другой стороны, мы никогда еще не тестировали ТАК тщательно. У нас была куча времени, и, надеюсь, мы распорядились им разумно.

.EXE: То есть теперь, когда игра полностью закончена, у вас есть время сделать доступную широким массам демонстрационную версию игры. Да?

Ян: Совершенно справедливо. Думаю, демо будет. Мы до сих пор ведем переговоры с несколькими возможными издателями, и как только договоримся...

.EXE: Постойте. Дальше мы догадаемся сами: дата релиза до сих пор неизвестна...

Ян: Вы правы. Несмотря на то что игра готова, она не появится на полках магазинов еще несколько месяцев. Мы усвоили урок. Маркетинг — это очень, очень важно. Проект может быть бесконечно хорош, но без правильной рекламной кампании он обязательно провалится в коммерческом плане. А для нас, знаете ли, успех Wizardry 8 критически важен. Мы делали эту игру целых четыре года, и если что-то пойдет не так (ТРИ РАЗА ТЬФУ!), судьба всей серии окажется под большим вопросом. Демонстрационная версия как часть рекламной кампании может появиться уже в ближайшее время. Кстати, мы до сих пор не решили, отпустим ли мы в мир виденный вами экземпляр или что-нибудь изменим. Команда героев пятого уровня — это слишком серьезно для казуала. У нас и так обширная система меню, а еще эти безумные заклинания и Swallower... На прессу мы можем положиться, вы парни испытанные. Но для открытой демо-версии мы, скорее всего, приготовим другой уровень, полегче, примитивнее, что ли.



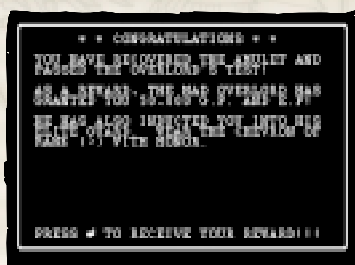
Линда: Как вам понравились наши монстрики?

.EXE: Игру ждут очень многие (а после нашего материала так и вовсе — будут ждать ВСЕ; уверен, российские издатели будут готовы драться друг с другом за право публикации W8), ждут давно. А вот как выдержала долгий четырехлетний срок ваша команда?

Ян: Нет слов, мы сделали из W8 знатный долгострой. Многие из наших ребят, например, были против вложения стольких усилий в технологию. С другой стороны, большинство Wizardry-команды оказалось занято — ребята работали над Jagged Alliance 2. Но в целом — Wizardry не везло. Вы не поверите, но еще год назад играть в нее было совершенно невозможно, не было ни единого осмысленного уровня, AI и так далее!

сторопнее злейшего врага оверлорда мага Werdna? Последний искренне огорчился пропаже ценного предмета — и решил забрать его себе прямо из личных покоев соперника. С помощью мощного заклинания маг замораживает всех находящихся в зале и изымает амулет прямо из отмороженных рук оверлорда. Затем, используя магию артефакта, Вердна строит волшебный лабиринт о десяти уровнях прямо под родным городом Требора. Немного оттаяв, разъяренный лорд объявляет награду за возврат его собственности. Чтобы отобрать лучших людей для такого опасного задания, Требор называет три первых уровня подземелья “тренировочными” (proving grounds). Прошедшим испытание будет дозволено спуститься глубже, сразиться с магом и вернуть амулет. Награда — честь состоять в личной гвардии государя. Без раздумий ваша партия отправляется в путь и преуспевает...





W2: The Knight of Diamonds

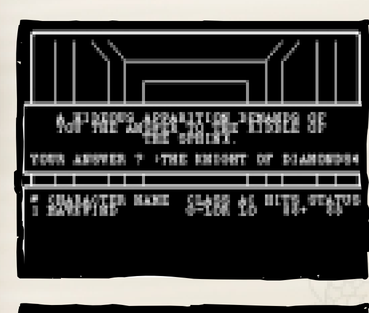
Вторая часть игры использует тот же графический движок и продолжает сюжетную линию предшественника.

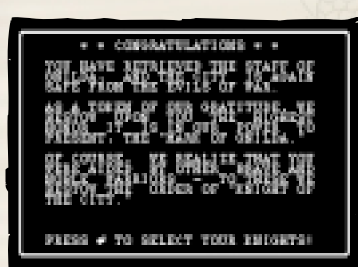
Вскоре после смерти мага Вердны Требор сходит с ума и гибнет в том самом подземелье. Говорят, его призрак до сих пор можно встретить на нижних уровнях. Тем временем на поверхности происходит очередной дворцовый переворот. На этот раз главным отрицательным героем оказывается тип с неприличным именем Давалпус (Davalpus). Он умудряется обойти магию защищающего город посоха, известного как Staff of Gnilda. Предприимчивый злодей убивает всю королевскую семью, за исключением принца Алавика (Alavik). Последнему не остается иного выхода, как собрать воедино доспехи легендарного рыцаря Knight of Diamonds, взять в руки указанный посох и вызвать негодяя Давалпуса на поединок. В момент выхода на финишную прямую дуэлянты исчезают — уходят в неизвест-



Призрачные парни продолжают защищать любимую статую даже после смерти. Вот это преданность!

.EXE: Точно не поверим.
Ян: У нас получилась серьезная РПГ. Как вы ее назвали?
.EXE: “Хардкорная”, конечно.
Ян: Вот именно. Хардкорная и по глубине геймплея, и по суммарному игровому времени. Четыре года не обещаем, но месяцы — как пить дать. Знаете, иногда мне хочется делать гораздо более незатейливые, что ли, проекты. С ними куда проще. Но отдача, конечно, не та! Нет, мне нравятся мои игры.
.EXE: Это может показаться неприкрытой лестью, но нам тоже. Wizardry 8 выглядит потрясающе. Кстати, а вы не пожалели о переходе на новый движок? Мы слышали, что вы затеяли революцию, когда работа над старой версией W8 уже шла, это так?
Ян: Это так. И это был единственно верный ход. Мы просто физически не могли появиться на рынке 2001 года с графическим движком, рожденным в 1992-м. Над нашей игрой смеялся бы весь цивилизованный мир (включая зулусов и аборигенов верховьев Амазонки). К сожалению, сейчас технический прогресс перешел на такой быстрый шаг, что потребитель уже просто не воспринимает игры, не отвечающие высочайшим стандартам (хотя бы в плане графики). Что интересно, со времени релиза W7 изменился даже сам стиль компьютерных игр! Мы изрядно помучились, подтягивая не только технологию, но и геймплей как таковой. Нам хотелось бы, чтобы Wizardry 8 выглядела современной, но продолжала славные традиции серии наших РПГ.
.EXE: Что же произошло, когда вы все-таки решились на ремейк? Осталась ли в нынешней W8 хотя бы строчка старого кода?
Ян: Никак нет, добрые сэры. Слишком много правил пришлось нарушать. Переход от двухмерного мира к трехмерному заставил нас написать все заново. Например, нам хотелось бы видеть монстров издалека и иметь возможность время от времени избегать их. Если помните, в предыдущих Wizardry доминировали засады.
.EXE: О, не беспокойтесь. ЭТО мы запомнили надолго!
Ян: Зато теперь я могу порадовать вас благой вестью: монстры могут окружать вашу партию. И этот факт в корне меняет саму концепцию и тактику ведения боевых действий. Вот так мы и разработали совершенно новые для классических РПГ с видом от первого лица алгоритмы: боевые формации, автоматический разво-





ность, прихватив с собой защищавший столицу артефакт-посох. Разумеется, его придется искать именно вашей партии, победителям Вердны. За этот героический поступок вас посвящают в рыцари.

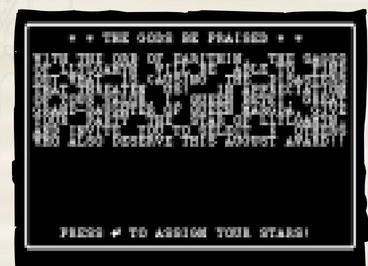
W3: Legacy of Llylgamyn

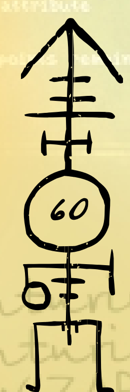
Тот же примитивный движок, коллеги. Золотое время для разработчиков! Сценарий номер три.

Спустя несколько поколений после возвращения волшебного посоха город снова в беде. Теперь уже сами силы природы угрожают его мирному существованию. Вам, потомкам ТЕХ САМЫХ героев, придется пройти сквозь развалины старого замка, подняться на высочайшую вершину королевства и там, в пещере древнего дракона, найти единственную вещь, способную спасти любимую столицу, — Orb of Earithin.

Впервые авторы оговариваются: вы не сможете пройти игру только положительными или отрицательными героями.







рот для нанесения или принятия удара (character facing). Кроме того, изменился принцип действия многих заклинаний. Вы видели наши "конические", то есть охватывающие целый сектор, расширяющие зону покрытия с удалением от партии спеллы?

.EXE: Конечно. Magic Missile. Исключительно действенное заклинание — когда не допускает осечку и не накрывает саму партию.

Ян: Чем рискованнее, тем веселее, согласны? С адаптацией третьего измерения заклинания обретают должную глубину, и такой замечательный инструмент, как Fireball наконец-то начинает правильно работать.

Баталии вообще стали гораздо более интересными. Например, если вы заметили, что часть монстров перестала атаковать и отходит с переднего края, это вовсе не значит, что они отступают. Вполне может быть, они затеяли обходной маневр и собираются ударить с тыла — по магам!

.EXE: Если у них будет возможность обойти партию. Некоторые монастырские коридоры показались нам довольно тесными... Кстати, каково соотношение между доступной для исследования площадью на поверхности и подземельями?

Ян: На этот вопрос лучше ответит Линда. Ей слово.

Линда: Привет. Хороший вопрос, но мы так и не имеем точного ответа на него. Подсчитать сложно, так как в большинстве игровых областей достаточно и того и другого. Думаю, по общей площади выигрывают наземные просторы. Хотя есть и другие веские доводы: далеко не все наши подземелья являются стереотипными осклизлыми клаустрофобичными норами. Ребята, под землей весело! Чего стоят такие шедевры, как фееричный Rapax Rift dungeon, безумные пещеры, облюбованные расой Umpani... У нас есть уровень подземных пещер с просторными залами и узкими туннелями, классический город-на-деревьях, где вам доведется прогуляться внутри стволов гигантских многовековых растений.

.EXE: Пожалуйста, Линда, не надо разжигать наши аппетиты так безжалостно! Давайте вернемся к нашей любимой демо-версии.

Линда: ОК. Как вам понравились наши монстрики?

.EXE: Славные твари (особенно мил Swallower). Но временами их оказывается слишком много. Мы встречали разношерстные команды по 10-12 тварей в каждой. Это нормально?

Линда: Вполне. Мы отказались от идеи расставлять фиксированное количество монстров в фиксированных точках уровней. Наши respawn'ы управляются специальным движком, определяющим количество монстров, их силу и место нарождения.

.EXE: Но некоторые амебы превосходили наших вояк на три-четыре уровня! Непорядок.

Линда: Нет, вам повезло. Встретили достойного противника, набрали кучу призовых очков... Движок внимательно следит за успехами вашей партии и пытается уравнять мощь respawn'a и вашу убойную силу. Если противник не берет уровнями, значит — попробует числом. Слышали про "мытье и катанье"?

Персонажам придется попробовать работать вместе, — на вашем пути встретятся подземелья, доступные только светлым или только темным героям.

Награда за старания? Почетный орден-звезда.

W4: The Return of Werdna

Угадали! Четвертый сценарий на том же самом движке. Зато какой красивый поворот событий! Теперь вы тот самый маг Вердна, поверженный вами же в первой части игры. Что еще более весело, у вас есть шанс сразиться с собственной партией героев. Здорово!

Четвертая часть Wizardry считается чуть ли не самой сложной ролевой игрой, когда-либо созданной человеком. Приятный титул, нечего добавить.

Итак, вы Вердна. Поверженный в миг славы после пяти лет обладания и изучения Глаза Бога, названного примитивным Требором "амулетом", вы приходите в себя в собственном склепе, сконструированном специально, чтобы не допустить вашего возвращения в мир живых. Тем не менее вот он, Вердна! Скорее всего, долгое обладание могучим артефактом помогло вам воскреснуть. Впереди продолжительная и одинокая дорога наверх, сквозь собственные отборные десять уровней подземелья. Вердна идет один, по ходу дела вспоминая былые заклинания, восстанавливая силы. Его компаньонами становятся все более мощные с каждым пройденным этажом существа, которых Вердна призывает на помощь из других измерений. Первый Summoner? Возможно.





У игры впервые появляются три концовки: "Good alignment", "Evil alignment" и "Grandmaster ending". Всем, кроме хороших парней, разрешается зверски расправиться с "героями" из первой Wizardry. Наслаждение. Хитом игры является пароль для прохода одну из дверей: "Trebor sux".

Спецэффекты атак и заклинаний весьма впечатляют. Действительно классно выполнены!

.EXE: Наше любимое занятие...

Линда: Ну так вот. Каждый раз, когда загружается карта уровня, одновременно определяется примерная сила ваших противников. Так интереснее, верно? Причем если вы вернетесь в “детское” подземелье с крутыми героями, то имеете хорошие шансы встретить поднаторевших в боевых искусствах монстров. Кроме того, подчистую истребленная популяция со временем восстанавливается. “Красная книга” в Wizardry никогда не понадобится.

.EXE: Она может пригодиться нам. Если в игре будет много таких замечательных, добрых сердцем и широких душой существ, как Swallower. Признайтесь честно, это Босс?

Линда: Мой любимый ручной зверек... Знаете, когда я впервые встретила его в игре, то чуть не упала со стула. Честное скаутское! А ведь я знала, что он там будет! Swallower действительно довольно уникален в своей способности ГЛОТАТЬ. Вы правы, это — Босс. Гарантирую вам, будут и другие достойные соперники. Пусть их имена останутся в тайне. Но я могу вам сказать, что их специальные атаки, даже свита сопровождающих их монстров неприятно удивят вас — в хорошем смысле, насколько это возможно.

.EXE: Быть может, назовете хотя бы спутников?

Линда: Пожалуйста. Вот, например, Nightmare. Обладает пугающей натурой, с легкостью сводит героев с ума и даже переманивает их на свою сторону! А вот Lavalord с его дурной привычкой постоянно “суммонить” элементалей огня наверняка сведет с ума вас самих...

.EXE: Заманчивая перспектива. Покамест нас доводил до белой горячки лишь Swallower — с его дурной привычкой отыскивать партию в самых темных уголках монастыря. Да, мы на него жалуемся! Он пролезал в такие коридоры, где по всем цивилизованным меркам должен был застрять.

Ян: Простите его, ради бога. Он не привык жить в четырех стенах. Понимаете, этот экземпляр попал в монастырь эксклюзивно, лишь для одной цели. Помучить как следует журналистов! Наш Swallower очень дикий и необразованный, он ничегошеньки не слышал о таких вещах, как низкий потолок или узкие коридоры. Простите его, пожалуйста!

.EXE: Мы его все равно прикончили. Так что совсем не в обиде. Хотя поначалу долго пытались убежать от него...

Ян: От него — бесполезно. Но, в принципе, значительная часть игры не столь кровава:

W5: Heart of the Maelstrom

Впервые в титрах значатся наш старый знакомец D.W.Bradley и фирма Sirtech, издатель. Старый движок игры слегка улучшен. В подземелье появляются NPC, с которыми можно беседовать. Сами по себе уровни (их всего восемь, а не десять) становятся более сложными и протяженными.

История? Погода портится настолько, что над миром зависает огромная черная дыра, угрожающая засосать королевство со всем содержимым в межгалактическое ничто. Как ни странно, представление организовала обыкновенная женщина, правда, одаренная в искусстве магии. Ее имя Sorn. Она же заперла хранителя нашего любимого мира, могущественного полубога, в волшебной темнице. И вот, королевство вновь призывает бравых воинов и магов вступиться за родину. За подвиги вас обязательно наградят порцией золота, боевого опыта и титулом “Хранитель врат”. Почетно.



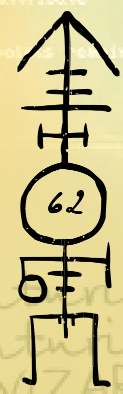


W6: The Bane of the Cosmic Forge

В нашем любимом королевстве что-то перманентно гниет. В этот раз очередной отпрыск королевской семьи балуется темной магией и пытками честных граждан. Более того, безобразник вступил в союз с могущественным варлоком, и они вместе развлекаются, развязывая войны в других измерениях. Возмутительное поведение!

По счастью, предприимчивые вояки вскоре находят очередной артефакт невообразимой магической силы. Он называется The Cosmic Forge. Легенды (и описания к инструменту) гласят: сей артефакт, волшебное Перо, способен вплести слова, написанные им, в саму материю естества. Подобная мощь шутникам и не снилась. Не желая делиться находкой, парни затевают славную драку и исчезают вместе с Пером.

Впервые в цвете! Множество уровней: королевский замок, шахты, горная гряда,



зачем вам ненужные стычки? Вы поймете, что не сможете "зачистить" всю Wizardry, как только выйдете на настоящие просторы полной версии игры.

.EXE: А если уменьшить сложность игры? Что изменится?

Ян: Только не AI монстров. На это можете не рассчитывать. Их не становится меньше — они лишь чаще промахиваются и более уязвимы для ваших ударов.

.EXE: Ага. Но мы обнаружили еще один маленький чит: при получении нового уровня в классе персонаж может спокойно, ничего не теряя, сменить свою профессию на совершенно иную. Ошибка или намеренное послабление?

Линда: Нет, не ошибка. Классовые "измены" являются частью стратегии, позволяющей вам создать более оригинального, мощного и уникального героя. Само собой, вас никто не принуждает к смене класса. Просто вы должны четко понимать: расставаясь с прежней профессией, вы навсегда закрываете для развития определенный набор умений. Вы теряете и специальную, наличествующую у каждого класса особую черту-скилл. Но обретаете новую с вступлением в другую "должность"! Лично я советовала бы прыгать по смежным классам: Mage/Samurai, Priest/Lord и так далее. Так вы теряете далеко не все скиллы, а приобретаете более мощные специальные приемы. Ах, да. Вот еще добрый совет. Если собрались перепрофилироваться, делайте это смолоду. Продвинувшись в игре далеко, подобных ответственных шагов предпринимать не стоит.

.EXE: Быть может, расскажете нам чуть побольше о специфике классов в W8? Что изменилось по сравнению с предыдущими частями серии?

Линда: С удовольствием. Во-первых, мы постарались максимально освободить наших героев от ненужных, не используемых в процессе игры умений. Так наши подопечные лишились "кармы". Далее, они больше не умеют карабкаться по стенам (Climbing)... Надеюсь, в ваших рядах не так много альпинистов?

.EXE: Нет, нет. Парочка безумных горнолыжников, оторванные велосипедисты, сноубордеры — обычные клинические спортсмены.

Линда: Вот и замечательно. Не хотелось обижать альпинистов. Но... мы отвлеклись. Продолжу: мы присвоили каждому классу специальное уникальное умение. Валькирии умеют обманывать саму Смерть (не умирают, а лишь теряют сознание), Лорды освоили регенерацию жизненных сил, а Воры... Что им дать, кроме их любимых ударов в спину, Backstab? Скучные типы.

А вот Gadgeteer — совсем другое дело. Увидите сами! Барды разучились использовать заклинания магов, зато обзавелись запасом музыкальных инструментов, достаточным для экипировки небольшого симфонического оркестра...

.EXE: Вы ничего не сказали о двух необычных опциях, открывающихся во время разговора с NPC. Charm и Mindreading — как они работают?

Линда: Дело в том, что по ряду причин некоторые NPC могут быть настроены не слишком





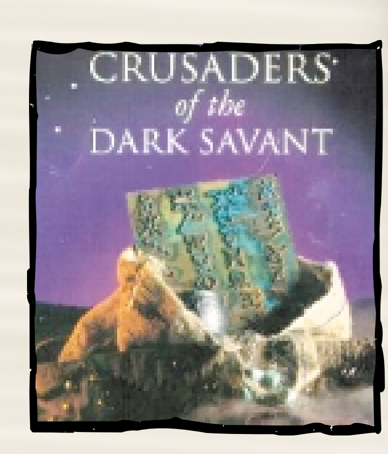
лес, болота, пирамиды, экзотические острова (проклятых), река Стикс (!) и даже царство мертвых. Дикое разнообразие уровней по сравнению с жалкими этажами одного и того же подземелья предыдущих игр.

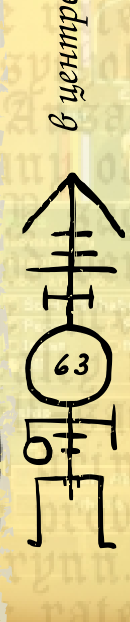
Три возможных концовки: партия находит и берет Cosmic Forge; находит и не берет его, но убивает дракона; находит, не берет и соглашается отправиться на поиски Космических Лордов (Cosmic Lords), хозяев артефакта, вместе с драконом Bella.

W7: Crusaders of the Dark Savant

Мы совсем близки к cover story нынешнего номера .EXE. Осталось лишь рассказать историю седьмой части игры, возможные концовки которой описаны в основном тексте о W8.

Когда парочка сумасшедших шутов из шестой серии Wizardry хитрым образом





дружелюбно или просто нейтрально. В этом случае они вполне способны набрать в рот воды и наотрез отказаться беседовать с вами. Немного чарующей магии, Charm, — и ваш собеседник с удивлением обнаружит непонятную симпатию к членам вашей команды. Действительно, почему бы не рассказать этим замечательным незнакомцам все известные ему секреты?

.EXE: Милая Линда, а хотите знать, как мы...

Линда: Нет, нет. Спасибо. Запомните: после окончания беседы ваш “контакт” вновь вернется в мрачное расположение духа! Поэтому если вам что-то понадобится от него снова, попытайтесь применить Mindread. То есть прочесть мысли. Узнаете ли вы тайну вселенной или рецепт фирменной бабушкиной яичницы — неизвестно. Зато как увлекательно! И не забывайте, что, будучи раскрыты, вы будете подвергнуты суровому порицанию. И в том, и в другом случае. Кому понравится, когда кто-то копается в его мозгах?

Ян: Мы вообще гордимся нашей новенькой, с иголочки, диалоговой системой. Вы по-прежнему можете набрать на клавиатуре любой интересующий вас термин и получить вразумительный ответ. С другой стороны, можно просто внимательно следить за речью собеседника, буквально выщепляя курсором мыши интересующие вас ключевые слова и перенося их в диалоговое окно. Причем некоторые, самые основные и необходимые для прохождения основного квеста ключи даются в меню по умолчанию. Обратить внимание на остальные — задача игрока. Таким образом вы можете наткнуться на дополнительную интереснейшую информацию или квест. Или постыдно пропустить их. В большинстве современных РПГ авторы сами “выключают” мозг игрока. Они предоставляют готовый список фраз, а пользователю остается лишь лениво щелкать на всем подряд, изучая реакции собеседника. Понимаете, вы больше не вникаете в суть разговора, не следите за его ходом. Для нас такой подход к ролевой игре неприемлем. Искусно вести диалог — это такое же умение, как выиграть битву, взломать замок или отгадать задачку-пазл. Мы предусмотрели все. Самые хардкорные игроки могут вообще отказаться от подсказок в виде списка ключевых слов со стороны компьютера и самостоятельно вести все диалоги. Вот это настоящая РПГ!

.EXE: Хорошо, что вы коснулись этого вопроса, Ян. В последнее время наблюдается полновесный бум ролевых игр. Есть ли среди них Настоящие — на ваш пристрастный взгляд?

Ян: С коммерческой точки зрения лидируют Diablo 2 и Baldur’s Gate 2. Кстати, в D2 я был крайне разочарован — скучно. Скучно, занудно, утомительно, неоригинально. И целевая аудитория игры тоже сильно помолодела! В предыдущую часть игры я беззаветно дулся очень долгое время, кстати. Что касается BG2, то ее я даже не трогал. Представляете, целый год просидел за Asheron’s Call!

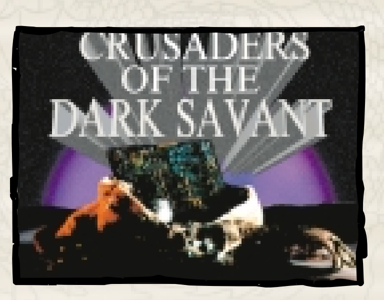
.EXE: Отчетливо представляем, Ян. Интересно, ЭТИМ занималась вся команда Sirtech? Nevermind: риторический вопрос. Раз уж мы коснулись и этой больной темы, разрешите поинтересоваться вашим мнением по поводу грядущей второй волны онлайновых РПГ.

Ян: Тяжкий вопрос. Анонсировано слишком много проектов (по моим личным подсче-

проникла в другое измерение и похитила древний артефакт Cosmic Forge, они, сами того не зная, разрушили одно древнее заклятье. А именно спелл, скрывающий целую планету от остальной вселенной.

Заклинание было сотворено талантливым магом (впоследствии богом) и было призвано сохранить некую тайну, открыть которую автор так и не решился. Дело в том, что он изобрел прибор, способный создавать (а значит, и разрушать) вселенные. Знание об этом удивительном устройстве изобретатель заключил в шар, названный Astral Dominae. С его помощью одаренный конструктор сможет воссоздать волшебную машинку...

И такое существо нашлось! Таинственный межзвездный странник, обладатель легендарного Черного Корабля, Dark Savant уже давно искал подходы к спрятанной планете, пользуясь услугами



своих шпионов и преданной ему расы арахноидов T’Rang. Из тех же источников он узнал о существовании потомка того самого человека-ставшего-богом — девушке по имени Vi Domina. Гонка за бесценным артефактом Astral Dominae начинается. В ней участвуют Dark Savant, Vi Domina, T’Rang, их извечные соперники во всех начинаниях Umpani и, наконец, ваша партия искателей приключений.

У игры четыре стартовых точки: три на каждую концовку предыдущей игры и одна для новичков. Та же самая система используется и в Wizardry 8.

Что случилось дальше вы уже знаете. Чем закончится гонка за артефактами и что означает ритуал Ascension — мы узнаем лишь пройдя Wizardry 8. Читайте рецензию на эту блестящую ролевую игру в ближайших номерах Game.EXE!

Александр Вершинин

там, около двадцати!). И многие из них наверняка окажутся несостоятельными. Гарантирую. Думаю, большинство онлайновой братии отвлечется на секунду от Everquest и Asheron's Call, проверит на зуб новичков и немедленно вернется к старым пристрастиям. Представим себе иную ситуацию. Все эти игры (нереально!) оказываются достойными внимания. И тогда возникает иная проблема: онлайновых игроков не так много, отрасль и потребитель находятся в младенческом состоянии восторженного идиотизма. Короче говоря, на все проекты игроков не хватит! Знаете, я очень внимательно слежу за этими проблемами, поскольку интересуюсь ими как сам лично, так и в качестве лидера девелоперской команды.

.EXE: Вот как? Можно ли рассчитывать на Wizardry Online в скором времени?

Ян: Не думаю. Сейчас в работе находятся целых две части Wizardry, девятая и десятая (!!! — **.EXE**). В Wizardry 10 будет многопользовательский режим (!!! — **.EXE**), но не в девятой. У нас уже набралось море коррекций и новшеств для W9, и мультиплейер в их число не входит. "Девятка" будет логическим продолжением "Восьмерки", а вот "Десятка" уже обещает быть совсем иной, специально заточенной под коллективное творчество РПГ. Что касается Wizardry Online, мы были бы рады взяться за подобное деяние. Но, увы, в планах его пока не наблюдается.

.EXE: Вопрос для нашей исторической странички. Будут ли девятая и десятая части игры как-либо связаны с предыдущими играми?

Линда: Если вопрос касается сюжетной линии, то ответ: скорее нет. В W9 будут лишь косвенные упоминания о событиях предыдущей части, не более того. Говоря о традициях и стиле Wizardry... Ответ таков: мы все еще делаем ролевые игры этой серии, но не считаем себя обязанными делать их похожими друг на друга. Ожидайте сюрпризов!

.EXE: А не жалко расставаться со старыми друзьями?

Линда: Все они остаются в моем сердце. Я даже не могу выделить какой-нибудь один, особо запавший в душу проект. Все они дороги мне. И так как я успевала работать и над Wizardry, и над Jagged Alliance, то обе серии останутся в моем сердце навсегда. И все же, надо двигаться дальше!

.EXE: Sirtech известна исключительно благодаря уникальным концептам Wizardry и Jagged Alliance. Не думаете ли вы заняться еще одним революционным проектом?

Ян: Честно говоря, такие думы осаждают меня постоянно. Когда мы поймем, что время пришло, то обязательно начнем еще одну серию. Лично мне в последнее время видится соблазнительной фэнтезийная версия Jagged Alliance, смесь отличного тактического (но обязательно фэнтезийного!) симулятора с этаким пунктиком на ролевой игре. А над всем этим — стратегическая надстройка!

.EXE: Звучит очень заманчиво! Но — нам и вам пора. Ян, Линда, спасибо вам за исчерпывающее интервью. Да что там —приятную беседу! И удачи в грядущих проектах. Уверены, мы еще не раз обсудим ваши деяния на страницах Game.EXE.

Ян: Хотелось бы...

Беседу вел **Александр ВЕРШИНИН**.



Игра готова, теперь есть время сделать фото на память. На снимке команда создателей Wizardry 8.

Первый взгляд

OUTLIVE
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)

Жанр
RTS

Дата выхода
3 квартал 2001 г.
Объем демо-версии
54 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
Continuum Entertainment
www.continuum.com.br
Издатель
Take 2 Interactive
www.take2games.com

СУТЬ
Интерфейс как у StarCraft, графика как у StarCraft, экраны Loaded как у StarCraft, но неиграбельно. Догадайтесь, кто такой.

ОСОБЕННОСТИ
Вот так выглядел бы StarCraft, имей он несколько возможных разрешений экрана. Ах да, игра озвучена силами студенческой порностудии.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 166+ (да-да!), 32+ Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), DirectX 7.0+.

Outlive пребывает со StarCraft примерно в тех же отношениях, что и "Евгений Онегин" Дмитрия Александровича Пригова — с одноименным произведением небезызвестного русского пиита позапрошлого века. Просто представьте себе каноническую "энциклопедию русской ж.", где все прилагательные заменены словом "неземной".

НЕЗЕМНОЕ

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Приходится признать, что роман нашего журнала с Outlive не будет ни долгим, ни бурным. Копированием изделий Blizzard могут заниматься только самые отчаянные люди, да вот разве что бразильские студенты. Подобная стезя в ста случаях из ста сулит дальнюю дорогу, казенный дом и в итоге пышный показательный расстрел в исполнении Game.EXE. Подробную хронику прыжков на трупике игры читайте ниже, я же замечу, что немногие приличные новшества оставляют впечатление нарочитости: публика-дура просто не поняла бы, если бы ей продавали самопальный "такой же StarCraft, только хуже".

Попытки отдельных персонажей синтезировать StarCraft неизменно выглядят трагикомически: даже при соблюдении всех пропорций и всех ингредиентов гомункулус не хочет получаться, крутит своим создателям фиги из пробирки и превращается в облако зловонного дыма при первом же соприкосновении с солнечным светом. Наша история такова: студенты федерального университета бразильского селения Куритиба, вооружившись государственным грантом, испекли StarCraft своей мечты и... умудрились продать его Take 2. Мечта, к несчастью, не пошла дальше двух рас вместо трех, повышенного разрешения (достигается простым масштабированием карты, как в первом Red Alert) и появившегося у каждого юнита ползунка "трусливость".

VIVID
В связи с вышеописанной коллизией вопрос о том, как относиться к Outlive даже не стоит: издается мейджором-правообладателем Max Payne и Rune, будет распространяться в расписной коробке с непременным упоминанием слова "StarCraft" и стоить вполне ощутимых денег в долларах. Будь игра хромоногой бездомной тотальной конверсией, Христа ради распространяемой авторами через WWW, мы могли бы (могли бы!) подумать о снисхождении. А так — придется отвечать по всей строгости.

...Словом, нам тут больше всего понравился юнит по имени Dominator, который при обращении к нему говорит определенного сорта женским голосом: "Are you ready to be dominated?". Впечатление, что при озвучивании были задействованы бразильские порноактеры-любители, изгнанию не поддается. Сам Доминатор при всем том является некрупной коробочкой сомнительного цвета.

Вообще, как свидетельствует демо-версия, дизайн войск удался студентам меньше всего: не расточая по этому поводу лишнего яда, заметим только, что Secret Agent наряжен в молодежный комбинезон канареечно-желтого цвета, а в его персональном меню есть опция, именуемая Harrass (посягнуть).

QUI PRO QUO
Впрочем, если StarCraft сидит у вас известно где (за три года это у некоторых случается), поковыряться в Outlive имеет смысл — несколько приятных новшеств того стоят. Так, для извлечения энергии используются два типа сооружений: первый во всех отношениях стандартен, а вот со вторым, Nuclear Plant, связана пара забавных деталей: будучи поцарапанным врагом, он начинает самозабвенно излучать радиацию и травить ею своих и чужих, невзирая на чины и звания. Риск, впрочем, окупается: одним Чернобылем можно питать весь наш поселок. Тяжело бронированные машины тоже могут пострадать от соседства

с горящими деревьями, но об этом принято помалкивать.

Ну что еще... у каждой машинки под нашим началом (игра, похоже, прекрасно обходится без пехоты, — оно и понятно, анимировать серые коробочки куда проще, чем антропоморфов) имеются ползунки "Отступать при уровне повреждений таком-то" и "Помогать коллегам в таком-то радиусе". От головы, знаете ли, помогает лучше любого солпадеина. Душа радуется. Интерфейс также толсто намекает на возможности дальнейшей дипломатии, шпионажа и авиационных боев.

Однако игра отнюдь не настраивает на использование такого рода ухищрений: согнав... гм... танчики (а это именно они) в количестве двадцати с лишним штук зеленой рамкой и пустив их покататься по картам демо-версии, мы достигаем mission objectives дедовским rush-способом. AI таким вещам, что любопытно, почти не противится — он полностью лишен зубов и наряжен в пушистую желтую шубку из покемоньих шкурок. То есть на то, чтобы как-то вступаться за свою базу, его еще хватает, но атаковать нашу — увольте. Это приводит к весьма унылым результатам: к примеру, в одной из миссий требуется загнать Secret Agent'а во вражеский генштаб. Вуаля, коллеги: через сорок минут оный агент, расталкивая плечами мои огнеметательные танки, продефилировал в дымящийся Command Center, единственное здание, оставшееся от белогвардейского гнезда. Смешно.

Вместе с тем Outlive вслед за Majesty начинает проявлять пугающие признаки самодостаточности: включив опцию auto-research и немного поколдовав с настройками войск, можно смело отправляться на работу, в детский сад или туда, куда вы привыкли смело отправляться. Шансы, что случится страшное, равны если не нулю, то процентам восьмидевяти максимум. Проделывать такие смелые эксперименты вашего обозревателя подвигла не только природная любознательность, но и насущные нужды: сбор ресурсов в игре до крайности зануден, неспешен и сопряжен с немалыми трудностями, вынуждая классифицировать его народным существительным "геморрой". Ко всему прочему Outlive почему-то позволяет себе нещадно "тормозить, то есть медленно работать", как говорит ОМХ.



Пока войска самостоятельно посягают на вражескую базу, мы занимаемся увлекательным процессом "расположи электростанцию".

...включив опцию auto-research и немного поколдовав с настройками войск, можно смело отправляться на работу, в детский сад или туда, куда вы привыкли смело отправляться.

Вина отягощается осознанностью такого рода безобразий: чтобы заставить доминаторов ползать поактивнее, необходимо произвести пару-тройку дорогостоящих апгрейдов.

КИТАЙСКАЯ ПЫТКА

При всем том, насколько мы видим по полусотне мегабайт кода, игра относится к вполне определенному подотряду "отрада фанатичного поклонника игры N" и заставляет не к ночи вспомнить Submarine Titans, проект сходного уровня и класса. Как определить подобное в домашних условиях, спросите вы?.. Элементарно: пишете на игру гневную рецензию, после чего выгребаете из своего почтового ящика мегабайты филиппик лязгающих зубами защитников, искупающих безграмотность (особенно им удается правописание глагольных форм с суффиксом "ся": "Не нравиться — не пиши!" — классика уличной орфографии) эмоциями.

Самое же печальное заключается в том, что мои коллеги живут яркой, насыщенной жизнью, играя в свое удовольствие в чудесные красивые игры и порождая по этому поводу яркие, образные тексты. Скриншоты их материалов — окна в другой мир, двери в другое детство.

А мне уже третий год кряду приходится обозревать две с половиной игры, каждый месяц переодевающиеся в новые перламутровые пуговицы.

И для каждой из них находить доброе слово.

Изображаемый процесс хорошо описывается инфинитивом "тараканиться".



МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Обозреватель сайта **Game Power (www.gamepower.com)** рассказывает жуткую, но поучительную историю появления на свет Outlive: "Игра родилась в городке Куритиба, что на юге Бразилии. В небольшом офисе, располагающемся неподалеку от "секонд-хэнда", пятеро студентов с 1998 года бесплатно производят ее на свет. Непонятно, почему Take Two решила обратить на ЭТО свое внимание, но факт остается фактом: отныне Outlive является коммерческим продуктом и позиционируется как "первая бразильская RTS". Черт, по-моему, это вообще первая компьютерная игра, произведенная в южном полушарии".

Первый взгляд

SUMMONER
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.summoner.com

Жанр
Приставочная РПГ

Дата выхода
Весна 2001 г.
Объем демо-версии
60 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Разработчики
Volition
www.volition-inc.com
Издатель
THQ
www.thq.com

СУТЬ
Славный бег по протухшим текстурам без единой мысли в черепной коробке. Тренировка реакции и усвоение кликательного рефлекса на специальные сигналы с экрана монитора.

ОСОБЕННОСТИ
Порт с PlayStation 2.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 400, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор (8 Мбайт), DirectX 8.

Перед нами лучшая РПГ мнимого ПК-убийцы (кажется, это называется “PlayStation 2”). И что мы видим? Блестящую нищету духа. Существо с непомерно раздутой прессой, но внешностью и наполнением заморенного дауна из отделения Алексеевской для спокойных, близких к растительному миру. Зато теперь у печально знаменитой французской Darkstone (Господин ПэЖэ, ну зачем вам такое лицо? Вы ведь и так старенький...) появился достойный соперник! Два сапога.

КЕСАРЮ — КЕСАРЕВО

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Это финал, друзья. Жестокий ответ зубодробительным слухам о безвременной кончине ПК и воцарении приставок во всей своей незатейливой красе. Намеревавшихся откушать салатиков на похоронах вынужден огорчить: халявы не будет. Умирать так никто и не собрался. А если кончины всетаки будут, то явно не в нашем лагере.

С чего бы начать?.. Куда ни бросишь взгляд, всюду благодать. “Блаженными” на Руси всегда называли как раз потенциальных клиентов маленькой психиатрической. Так вот здесь — сплошное блаженство. Кошмарные текстуры, ужасная камера, провальный геймплей и интерфейс управления, чья функциональность просит кирпича. После нескольких дней самозабвенного общения с Wizardry 8 демо-версия Summoner кажется сущим оскорблением правил хорошего тона. А ведь у Volition был готовый, совсем неплохой (судя по Freespace 2) движок, отличное финансирование и превосходный маркетинг. Все мимо.



Если вы увидели этот скриншот, значит — видели все подземелье. Темное и покрытое одной единственной текстурой.

МИФОЛОГИЯ
В демонстрационную версию уместились целых три игровые зоны. Разделенные “жирными зелеными линиями”. У кого-то “тонкая и красная”, а здесь бежишь по дремучему лесу — вдруг на земле Она. Зеленая. Действительно жирная — не спутаешь. Наступаешь на нее, и вам немедленно предлагают зайти в город. Но в город вы как раз и не желаете! Разворачиваетесь и бодро направляетесь в диаметрально противоположную сторону. Через некоторое время встречаете Ж.З.Л. Наступаете. Предлагают в город. Что примечательно, в тот же самый. Как приятно убедиться в правоте заявлений, что Земля круглая!

Графика? Она могла быть приятной. Превосходные модели и анимация ваших персонажей могли бы надолго запасть в душу. Если бы не эти текстуры. Признавайтесь, кто навел разработчиков на революционную мысль, что все опавшие листья в лесу — разных цветов? А в подземельях все камни в мощеном полу разноцветные? В результате перед глазами расстилается такая чехарда, что все калейдоскопы в радиусе ста километров лопаются от зависти. Да на экран просто невозможно смотреть! Ошалевшие от нежданного карнавала органы зрения спасает

лишь городской уровень. Там везде ровные серые текстуры. Без претензий, зато и без травм. Как стрижка наголо за 7 копеек.

Что нам советуют в инструкции "Убей игру в три приема"? Ага. Удар милосердия (он же "контрольный"). Переходим к геймплею. Имея дело с приставочными портами, всегда мучаешься следующей паранойей: а вдруг все дело в неверной трансляции? Ведь возможно, что время на консолях отсчитывается как-то иначе, расстояния измеряются в других единицах, а адреналин в кровь игрока вбрасывается из капельницы (подключается вместо одного из джойстиков) по нажатию красной кнопки в форме треугольничка?

МЫШКИ ИЗ ЛАБИРИНТА

Summoner изводит слишком долгой беготней. По лесу, в городе, по канализационному коллектору под мегаполисом (как символично). При этом всеобщая бедность текстур, однообразие дизайна уровней и архитектурный нигилизм создают впечатление бега на месте. Вы взбалмошно носитесь по лабиринтам из грубых полигональных структур и больше ничего не делаете! Вот в чем ужас положения.

Ну хорошо, в лесу еще наблюдались спрайтовые кустики. Там вяло прогуливались локальные робины гуды. Подслеповатый народец. Идет в трех шагах от вашей партии — и ни ухом ни рылом! И опять всплывает вопрос с масштабированием: ведь вы видите его издалека; он же упрямо ждет, пока вы подойдете вплотную, укусите его за ухо, дерните за нос, всадите нож в спину и прокричите: "ку-ка-реку, родной". Лишь после этого обряда жертва начинает размышлять: а не стоит ли достать оружие?.. кто они, эти наглецы?..

При этом лесные променады не имеют ровным счетом никакой цели — кроме демонстрации красивых спрайтовых задников. В ужасе сбегая в город, традиционно закрытую для монстров зону, ждешь хотя бы минимальной смены деятельности. Ха. Ха. Ха. В мегаполисе еще хуже. Та же бессмысленная, никому не интересная, бесцельная беготня. Вот только драться ни с кем нельзя. А выстроенные вдоль улиц дома элементарно мешают нормальному джоггингу.

Вместо подслеповатых монстров в городе бродят зомбиобразные NPC. Каждый из них знает только одну фразу. Разумеется, сии высказывания несут в себе не больше смысловой нагрузки, чем букварные изыски про маму, мыло и раму. Хотя, подождите секундочку! Я несправедлив. Над каждым двадцатым горожанином висит огромная табличка-восклицательный знак. В отличие от остальных говорунов, эти на самом деле хотят сообщить нам что-то важное. Потратив на опрос потенциальных заказчиков полчаса реального времени, я обрел три волнующих задания: 1) Найти куклу; 2) Убить крыс в канализации и продать их хвосты; 3) Найти три разноцветных стеклышка, которые следует обменять на красивый кристалльчик у одной милой барышни. Простите, но за кого нас держат в Volition?

ЗООПАРК: МИЗАНСЦЕНА

Сначала я грешным делом подумал: за попугаев. Самые идиотские внутриигровые диалоги на моей памяти принадлежат перу создателей Summoner и выглядят примерно следующим образом:

NPC: — Я пришла из дальних стран, где живут варвары.
Вы (принудительно, без вариантов): — Варвары?
NPC: — Да, они сильные и могучие воины.
Вы: — Воины?
NPC: — Они дали мне этот красивый кристалл.
Вы: — Кристалл?
NPC: — Да. Я с ним никогда не расстанусь.
Вы: — Не расстанетесь?
NPC: — Но обменяю.
Вы: — Обменяете?

И так далее в том же душещипательном детективном стиле. Диалог настолько изыскан и остроумен, что его автора хочется повесить на проводе от клавиатуры.

МАРТЫШКИ ПАВЛОВА

Хваленый боевой режим и ролевая система Summoner были умышленно оставлены "на сладкое". Ведь это основа любой РПГ — особенно если сюжет, диалоги, дизайн уровней и графика провалены.

В бою наши герои действительно блистают. Превосходная анимация движений героев придает разворачивающейся баталии почти живописный вид. Персонажи умело фехтуют, парируют атаки, уклоняются от ударов. Подождите! Почему они все делают сами?

Объяснение очень простое. Вы им нужны лишь для реализации тех самых хваленых chain-ударов. Помните? Следует отследить момент атаки и нажать правую кнопку мыши (один раз) в тот момент, когда над головой героя на мгновение появляется символическая цепочка. Поторопились или опоздали? Суровый звук и надпись помогут вам догадаться, что вы сделали не так. В случае удачи ваш герой радостно ударит посильнее и вскоре снова подаст очередной сигнал. Будьте готовы! Чем больше правильных кликов, тем больнее бьет ваш подопечный. И в этом случае ему не нужны ни магия, ни резво анонсированный summoning-скилл, ни товарищи по оружию. Тренируйтесь: сигнал — клик, сигнал — клик. Вскоре вы не сможете сделать клик без сигнала. Умнички!

В принципе, AI можно поручить управление магией или вовсе отнять у него контроль над вашим любимчиком. В этом случае вам придется кликать уже двумя кнопками, что может серьезно подорвать нервную систему рядового игрока. Она и без того находится не в лучшей форме после знакомства с характеристиками героя. С каждым уровнем вам дают два-три очка на распределение между скиллами. Система простая и надежная. И скучная до коликов. Гораздо интереснее копаться в inventory, героическом кармане, и уничтожать вещи. Да-да. Вы не ослышались. Специальная функция позволяет в клочья разодрать любой принадлежащий партии предмет. Зачем? Научное объяснение: чтобы предметы не выбрасывать на уровне, чтобы они не валялись на полу, заставляя разработчиков фиксировать их координаты и вообще помнить о них! Легче уничтожить.

И, между прочим, это самое веселое занятие в игре! Сначала клик правой кнопкой на название, потом левой на "Destroy". Сигнал — клик, сигнал — клик. У меня получается! Я прилежная мартышка Павлова, дайте мне банан. Ну пожалуйста.

Бег вдоль жирной зеленой линии — с подружкой и ручным минотавром.



последний взгляд



CLIVE BARKER'S UNDYING

Совместная работа подопечных Стиви Спилберга (DreamWorks) и Клайва Баркера оказалась на редкость удачной. Утилизованный для графических нужд движок Unreal (здравствуйте, ветеран!) держится просто молодцом, кое-где утирая кое-кому нос. Звук не отстает (когда вы в последний раз падали со стула, услышав в сантиметре позади хруст упавшей в снег стрелы?).

СТР. 72



BLADE OF DARKNESS

Одно из самых красивых на сегодня произведений игрового компьютерного искусства — раз. Дьявольская маскулинная забава, после которой хочется всерьез подраться с кем-нибудь на кулаках, — два. Первая за долгое время игра, заставившая сплоченный коллектив своих рецензентов пожалеть об отсутствии coop-режима, — три.

СТР. 86



"АГЕНТ: ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ"
СТР. 76



CABELA'S 4X4 OFFROAD ADVENTURE
СТР. 79



THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON
СТР. 81



HELLBOY
СТР. 83



DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
СТР. 90



SETTLERS IV
СТР. 92



PIZZA CONNECTION 2
СТР. 94



PRO RALLY 2001
СТР. 98

Последний взгляд

CLIVE BARKER'S UNDYING

undying.ea.com

Жанр
FPS

Разработчик
EALA
(DreamWorks Interactive)
www.dreamworksgames.com

Издатель
Electronic Arts
www.eagames.com

Сложность	средняя
Графика	4,7
Сюжет	3,6
Музыка	4,3
Звук	4,9
Управление	4,2
Интересность	4,5

СУТЬ

Старомодная, немного наивная в своем искреннем желании вас напугать, но жутко красивая и захватывающая игра.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium II 400 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель (16 Мбайт ОЗУ, рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

350 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим: TCP/IP, split-screen.



СЕМЕЙНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Если вы Клайв Баркер (Clive Barker), то сейчас ваш распорядок дня таков: завтрак — интервью сайту Gamers's Gaming, обед — беседа с корреспондентом журнала World of Gaming Games, ужин — чат с посетителями портала Game's Gaming World. После ужина можно немного поработать.

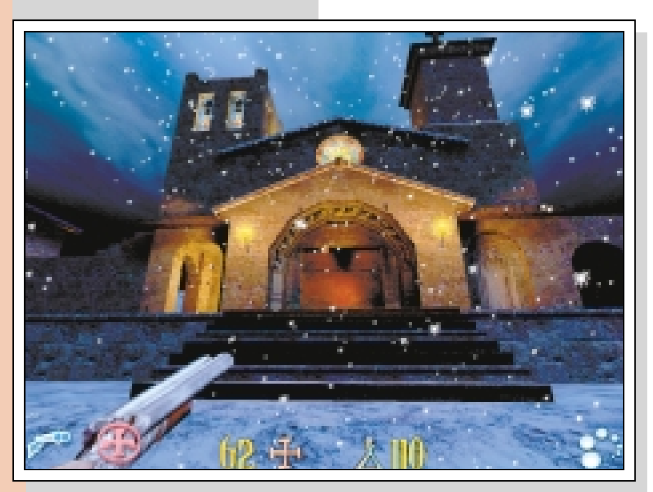
Михаил СУДАКОВ, Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Совместная работа подопечных Стиви Спилберга (DreamWorks) и Клайва Баркера оказалась на редкость удачной. Утилизованный для графических нужд движок Unreal (здравствуйте, ветеран!) держится просто молодцом, кое-где утирая кое-кому нос. Звук не отстает (когда вы в последний раз падали со стула, услышав в сантиметре позади хруст упавшей в снег стрелы?). Мистическую окраску игре (если не брать в расчет писательские труды Баркера) придало уникальное (почти) сочетание оружия и магии. Причем наиболее серьезно проработана именно волшебная часть: 9 штук шикарных заклятий, включая искусство полета, — все осуществляется посредством "пальцовки". Без особых претензий, но не лишено определенного изящества. Сюжетный FPS на выходные — вполне достойно ма-а-аленького "Нашего выбора".

Не верьте камланию EA ("25 часов игры! Чудо-графика! Сюжет, который заставит вашу КРОВИЩУ застыть в жилах! Унбеливабле!"): Clive Barker's Undying (CBU) проходится прогулочным шагом за пару вечеров, Unreal Engine (три годика от роду) дежурно валит с ног (так он делал и в прошлогодней Wheel of Time), а сюжет... Ну что сюжет...

В прошлое мы вломились за косой и золотым ключиком. Честное слово.



ДНЕВНИК ПАТРИКА ГЭЛЛОУЭЯ

2 сентября 1920 года, пятница

Слава всевышнему, я не опоздал! Джереми Ковенант, мой друг и командир, выглядит ужасно постаревшим (это совсем не тот Джереми, которого я знал), но, по его же собственным словам, умирать пока на собирается. "Не настал мой черед, Патрик, — сказал он, тепло встретив меня и поведя показывать свое имение. — Хотя порой я начинаю молить Бога о скорой встрече с ангелами".

Прогулка по замку Ковенантов отняла у нас несколько часов, но, черт возьми, это время стоило того, чтобы его потратить! Я много путешествовал по свету, однако с подобной красотой столкнулся впервые. Неизвестный мне архитектор, должно быть, потратил лучшие годы своей жизни на возведение этого величественного строения: расположение комнат, невообразимое количество дивных витражей, причудливые формы лестниц и коридоров — все это заставляет



Так семейный портрет стал выглядеть после "всматривания".

мою душу трепетать от восторга. Я рассказал о своих ощущениях Джереми, чтобы взбодрить старого друга, однако он, помрачнев, произнес: "Вот и все, что осталось от некогда славного рода Ковенантов. Только замок и я". Затем он извинился и, сославшись на усталость от долгой прогулки, ушел в свою комнату. Что ж, это шанс осмотреть мое новое жилище более пристально.

ОБРЫВОК ДНЕВНИКА ДЖЕРЕМИ КОВЕНАНТА

Пятница, 2.IX.1920

Уж не знаю, правильно ли я поступил, вызвав Патрика сюда. Он полон решимости мне помочь, но осознает ли он всю серьезность положения? Я слышу эти голоса каждый день. Они зовут меня, угрожают, о чем-то спрашивают... Я боюсь, что однажды мне не останется ничего другого, как пойти за ними и не вернуться назад.

Иногда мне начинает казаться, что моя сестра Лизбет жива и следит за мной. Я часто ощущаю на затылке чей-то злобный взгляд, в испуге оборачиваюсь — но никого не вижу. Кажется, именно так сходят с ума... Патрик после нашей прогулки наверняка решит исследовать дом, и я надеюсь, что с ним не случится ничего плохого, хотя меня одолевают странные предчувствия... Впрочем, я мог положиться на него во время войны, так почему я должен волноваться сейчас?

ДНЕВНИК ПАТРИКА ГЭЛЛОУЭЯ

2 сентября, полночь

Вслед за героем моей настольной книги я повторяю раз за разом: что это за место? Бедный, несчастный Джереми, живущий здесь не один десяток лет... Я пробыл в доме Ковенантов всего несколько часов, но уже начинаю сходить с ума.

Прорицатель сказал, что я — один из тех "счастливчиков, которые способны смотреть в прошлое". "Многие, — качал он головой в ответ на немой вопрос, — становятся беспомощными, устав от этого дара". Теперь я понимаю, что он имел в виду. Я бродил по комнатам и слышал голоса. "Оглянись и смотри!.." — шептали они. Я вглядывался, и меня посещали фантасмагории, от которых кровь стыла в жилах.

Одни видения приходили из глубин прошлого: я видел силуэты умерших родственников Джереми, они о чем-то спорили, иногда ругались. Другие вызывали у меня какие-то странные галлюцинации: вот на портрете прекрасной Лизбет проступили богомерзкие черты вампира, а холст с изображением семьи покрылся кровью... Это проклятое место пугает меня, но я должен, должен докопаться до сути происходящего!

Оказывается, какое-то время назад это заброшенное место было полно людей...

JOURNAL ENTRY 1. МЯГКАЯ ОБЛОЖКА

О, видели, а? Мачо, блин, не плачут. Бегает, суетится, размахивает мушкетоном. Страшно ему. Уверен, он не слишком умен. Будем честны друг с другом: любой нормальный человек на его месте не питал бы никаких иллюзий относительно наших хозяев. Использовать нас, голенастых рогатых карликов, похожих на плод греховной связи крысы с дворнягой, в качестве основных подручных?.. Удел неудачников.

Иногда мне начинает казаться, что моя сестра Лизбет жива и следит за мной. Я часто ощущаю на затылке чей-то злобный взгляд, в испуге оборачиваюсь — но никого не вижу. Кажется, именно

Впрочем, этот еще хуже. Беда подобных "героев" — негнущаяся шея. Он почти никогда не дает себе труда посмотреть на потолок, где мы обычно предаемся философским беседам, и страшно удивляется, когда мы гроздьями валимся ему на прическу. Чертовы мажоры! Вы обращали внимание, что положительные герои (из игр вроде нашей) всегда выглядят подобно разорившимся колумбийским наркобаронам? Драматические шрамы, чугунные подбородки, горящие страшным светом зрачки. Тьфу. Хорошо, что по странной прихоти дизайнеров мы неуязвимы, пока не коснемся пола. Этот бандерас может палить по нам хоть из тактического ядерного оружия, забрасывать коктейлями имени Риббентропа и посыпать спецэффектной магией, но на потолке, как это говорилось в моем далеком детстве, "чур-я-в-домике".

С другой стороны, вы же не станете требовать многого от "би-муви"? В контракте, который мы подписали с EA, оговаривалось, что игра будет продаваться в супермаркетах рядом с Barbie Pet Rescue по 24 доллара 98 центов за килограмм. Мог ли я подумать, что буду иметь дело с категорией "budget"?.. А ведь надо кормить семью, маму-крысу и папу-дворнягу. Или наоборот. Я вижу своего покупателя: он юн, толст, прыщав и жрет сникерс. Что смотришь? Увидел "страшную" картинку и пистолетик на скриншоте? Смело дергай маму за подол и начинай канючить максимально паскудным голосом — пугать тебя будут именно так, как ты того заслуживаешь: заунывным закадровым воем, опереточными скелетами





Цель этого путешествия — скобяной инструмент по имени коса.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Никакого мультиплейера, да и одиночная игра чересчур коротка, однако я уже прохожу Undying во второй раз, дабы увидеть то, что пропустил в первый", — делится самым сокровенным Тэл Блевинс (Tal Blevins), не знающий, куда девать свободное время **(сайт PC IGN, pc.ign.com; рейтинг игры: 9/10)**.

"Игра оживает благодаря звуковому оформлению, а вовсе не из-за великолепной графики. Звук в Undying феноменален: он разнообразен, реалистичен и очень эффектен!" — делится впечатлениями Грег Касавин (Greg Kasavin), игравший в Undying, как и мы, по системе "четыре колонки + сабвуфер" **(сайт GameSpot PC, www.gamespot.com; рейтинг игры: 9,1/10)**.

"Это не самый оригинальный сюжет на свете, однако движок Unreal претерпел значительные улучшения, научившись замечательно изображать интерьеры и открытые пространства с великолепными текстурами", — путано утешает нас Кевин Райс (Kevin Rice), автор **Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: Hit)**.

и кровавыми озерами столь запредельно трэшевого вида, что обзавидуются Джон Уотерс (John Waters) и безымянные актеры Rocky Horror Picture Show.

Баркер — как раз для таких. Поденщик, ремесленник, маринина. Неумеха-подражатель Стивену Кингу (тоже тот еще фрукт) и маэстро Говарду Лавкрафту. Единственное, что оправдывает его занудную графоманию, это гениальные Сенобиты из рассказа Hellraiser. Здесь на нашего бумагомарателя снизошло озарение многовольтной силы: подобно Данте (мне, уродливому колченогому созданию, простительны подобные кощунственные сравнения), он на пальцах показал разом похолодевшим обывателям, что такое Ад и что именно будет наказанием за нарушение Десяти заповедей. Не карикатурные небритые черти в зэковских робах, помешивающие ломами смолу в ржавых котлах. Не абстрактное расфокусированное страдание. А вечность крючьев, рвущих плоть.

Но я отвлекся. Undying, криворукое подражание Лавкрафту, если что-то кому-то и показывает, так это то, что готический хоррор — жанр довольно сложный. Немного переиграйте, добавьте летучих полупрозрачных призраков из разряда "Кентервильское привидение", примешайте нас, прыгучих уродцев, — и вместо ужаса вы получите взрывы истерического хохота у любого разумного существа, успевшего осилить букварь.

Впрочем, такие на нашу игру вряд ли обратят внимание. Не та целевая аудитория.

Однако пора. Звонит будильник — мой черед прыгать этому мачо на голову. Господи, как мне все это надоело.

Искренне ваш, блин.

ДНЕВНИК ПАТРИКА ГЭЛЛОУЭЯ

3 сентября, суббота, утро

Я использовал это убежище для того, чтобы передохнуть и набросать несколько строчек в своем дневнике. Я ранен, и они уже идут по моему следу. Как я благодарен нерадивой прислуге, не убравшей разбросанные по всему дому медикаменты! Если бы не моя предусмотрительность, заставлявшая подбирать упаковку за упаковкой... Кто знает, что могло бы случиться.

Сразу после того как я наткнулся в одном из старых сундуков на пергамент с описанием заклинания "Эктоплазма" (вот и пригодилось мое изучение магических ритуалов), меня атаковало чудовищное порождение ада, похожее на огромного жилистого гончего пса. Оно появилось из комнаты Лизбет и повергло меня в ступор на долгую секунду. После чего армейские инстинкты взяли свое, и чудовище получило пулю в загривок — увы, оставшись в живых. В отчаянии я схватил Гельзибар (Джереми подарил мне этот амулет много лет назад) и направил его на зверя. "Гончая" взвыла, отлетев на несколько метров, и моя правая рука, совершив нужный пасс, исторгла из себя белый светящийся шар...

А спустя некоторое время я наткнулся на ТУ САМУЮ дверь. Она сорвалась с петель и улетела, открыв проход не в соседнюю комнату, как можно было предположить, а в какое-то странное пугающее место. Я до сих пор ругаю себя за излишнее любопытство, заставившее меня сделать этот шаг.

Позже

Во мне зарождается чувство, похожее на охотничий азарт. Меня преследует дух Лизбет (о, какой ужасный облик она обрела после смерти!), грозя отмщением мне и Джереми, но я уже перестал пугаться каждой тени. Тремя часами раньше я обнаружил в тайнике свиток с заклинанием "Зова" и тотчас же нашел ему применение. Убитые существа оживали и сражались со своими сородичами на моей стороне, чтобы через минуту раствориться в воздухе. Я испробовал это заклинание на оживших мертвецах, но не добился ощутимого эффекта. Поверженные не встают, а "живые" просто исчезают, отнимая у меня слишком много сил — гораздо больше, чем если бы я использовал для этих целей "Эктоплазму".

Я обнаружил, что найденные мной светящиеся рубиновые камни, будучи настроенными на соответствующее заклинание, увеличивают его силу. Обрадованный этим открытием, я попытался свести затрату энергии на "Зов" к минимуму и преуспел в этом, использовав четыре камня из пяти. Оставшийся потратил на "Эктоплазму": снующие неподалеку чудовища завыли, будто почуяв свою скорую смерть...

4 сентября, воскресенье

Совершив магический ритуал в соответствии с указаниями древнего манускрипта, я порвал тонкую ткань времени и открыл портал в прошлое. Монастырь выглядел все так же обветшало, но его отражение в озере озарялось светом ночных фонарей и тонуло в снегу! Я стоял несколько минут, охваченный чувством нереальности происходящего, а затем, размяв для уверенности плечи, прыгнул в воду...

(Здесь очень красиво. Даже красивее, чем в доме у Джереми. Вот уж не думал, что придется второй раз за день ходить с открытым от изумления ртом. Игра света делает внутреннее убранство монастыря, и без того не

самое бедное, невыносимо прекрасным. На улице хлопьями валит снег, и иногда, чтобы не попадаться на глаза святым братьям, мне приходится выходить из помещения, вновь поражаясь тому, как чудесна порой бывает простая зимняя ночь.)

Повсюду горели костры, у которых грелись монахи. Я подошел к одному из таких огоньков и... чуть было не упал замертво, чудом увернувшись от занесенного посоха. Они напали первыми, и мне пришлось перебить всех до единого. На шум выбежали еще несколько монахов — и этих постигла та же участь. Скорблю о слугах Господа, но у меня есть миссия, выполнению которой никто не должен помешать.

JOURNAL ENTRY 2. ПОВТОРЕНЬЕ — МАТЬ

Сегодня наш барбудо нашел драконью башку, тибетский скорострельный холодильник, и радости его не было предела. Видите ли, сейчас, когда новое слово в (игро)искусстве сказать стало невозможно в принципе, когда постоянно оказывается, что выпестованный тобой шедевр является пошлой поделкой по мотивам чьего-то позавчерашнего хита, особо заметны стали тенденции к оригинальничанью в мелочах...

В общем, Альбертика и Сало ему опять удалось убить трясущейся рукой из своей аркебузы, но здесь мы со Слоником отвинтили-таки аватару голову: он еще не догадался, что в некоторых оговоренных сценарием местах мы не заканчиваемся, а лезем неизвестно откуда в страшенных количествах. Иного способа показать карбонарию, что вот сейчас нужно не отбиваться, а убегать, наша небольшая уютная игра не знает.

Еще мы на полставки подрабатываем Страшными Голосами: понимаете ли, помогаем мариачи продираться сквозь "сюжет". Механизм такой: Альбертик придерживает грязный рупор с полустертой трафаретной надписью "Волго-донское речное пароходство", а я в нужных местах драматически шепчу туда: "Scrye!..". Надо видеть, как этот

...меня атаковало чудовищное порождение ада, похожее на огромного жилистого гончего пса. Оно появилось из комнаты Лизбет и повергло меня в ступор на долгую секунду.

чудик подпрыгивает на месте и трясущимися руками испускает соответствующее заклинание, чтобы посмотреть, что ему опять подложили сценаристы. Альбертик неизменно роняет рупор, зажимает рот когтями и падает на пол, корчась в пароксизмах беззвучного хохота. Я же только сокрушенно хмурюсь.



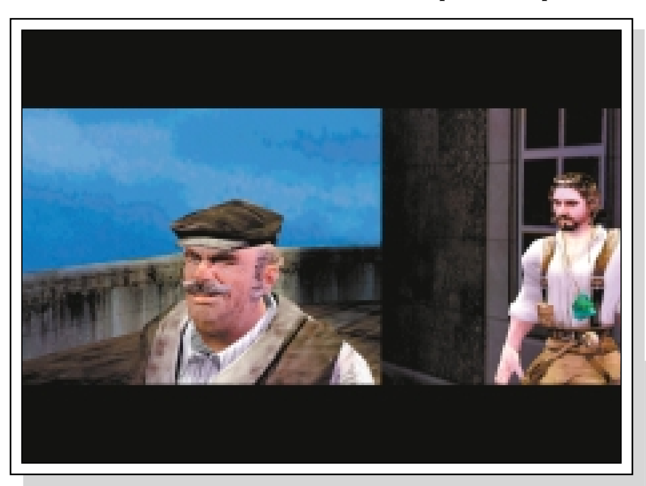
Ландшафтное безлюдье означает одно: сейчас начнется погром.

Но, безусловно, самое замечательное в нашей работе — ключи. Большие, тяжеленные, блестящие ключи. Каждое утро мы раскладываем их на самых видных местах и тщательно полируем, чтобы самоварный блеск мог привлечь внимание даже самого безнадежного дальтоника. Главные bad guys (в играх нашего уровня, видите ли, участвуют три типа персонажей: мачо — 1 штука, уродливые злодеи — очень много, и невинные жертвы — по вкусу разработчиков) здесь не дешевые полуразложившиеся куклы, наши хозяева, а ключи. Бородач, к которому мы с Альбертиком уже успели проникнуться некоторой симпатией, бегает с высунутым языком в строгом ошейнике и тычется в запертые двери.

Мой дедушка, работавший в DOOM'е огромным коричневым рогоносцем, рассказывал, что сбор разноцветных ключей был главным механизмом функционирования геймплея уже тогда. Тогда же появился первый шотган. Господи, а ведь прошло уже шестьдесят семь лет...

Однако, пора к рупору.

P.S. Сало рассказал, что чертогон сегодня научился летать на воздусях и очень этому радовался. Воображаю, как весело будет прыгать и хватать эту сволочь за ноги!



Смотритель маяка горит желанием помочь Патрику, памятуя о безвременно погибшем сыне.

ДНЕВНИК ПАТРИКА ГЭЛЛОУЭЯ

6 сентября, вторник, вечер

Усадьба Ковенантов окружена бандой вооруженных людей: насколько я понял, все они имеют какое-то отношение к брату Джереми, Амброузу, несколько лет назад спрыгнувшему со скалы в попытке избежать справедливого наказания за убийство собственного отца. Мой несчастный друг до сих пор боится, что Амброуз восстанет из мертвых и вернется в отчий дом. Похоже, его предчувствия начинают сбываться.

Впрочем, эти люди не доставляют мне больших хлопот. Я подбегаю к ним так быстро, что они даже не успевают открыть огонь, и без промаха бью найденной в монастыре косой. О, это могущественный артефакт, магические свойства которого я так до сих пор и не изучил! Он обладает невероятно прочным и острым лезвием: бандиты падают, разрезанные пополам, не успев издать ни звука. А на тех, кто выживает, я испытываю "Зов": мерзавцы трогаются умом и сводят счеты с жизнью сами, почти без моей помощи. Скоро, очень скоро я доберусь до Амброуза. То, что он делает с Джереми, не должно остаться безнаказанным...

Последний взгляд

“АГЕНТ: ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ”

www.buka.ru/games/agent/index.htm

Жанр
Квест

Разработчик
“Сатурн Плюс”
Издатель
“Бука”
www.buka.ru

Сложность	средняя
Графика	4,5
Сюжет	3,2
Музыка	3,9
Звук	3,2
Управление	Пиксель-хантинг
Интересность	**3.9**

СУТЬ
Курортный квест на дьявольских просторах, прикрытый глянцем криминальной обложки, на которой нарисован заманчивый труп.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000, Pentium 133, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (желательна видеокарта с 4 Мбайтами ОЗУ для 32-битного цвета), 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
60 Мбайт на жестком диске.

АНТИКВЕСТЕР

В иллюминаторах нашего самолета проплывает последнее рисованное усилие “Сатурн Плюс” перед исходом в следующее измерение. Новый, еще не вышедший квест воронежцев, то ли Jazz, то ли Jazz & Faust, с взятым напрокат у Борхеса сюжетом, уже похваляется каким-никаким, а трехмерным движком, где марионетки без ниточек ползают по художественным задникам на корсарские темы, а с раскачивающихся люстр сыплются искры.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
К сведению иностранных разработчиков. Если квестеры раскрывают все ваши секреты, если они проскакивают ваши адвенчуры за два-три часа, не пользуясь солюшенами и не названивая в службу поддержки, если от их наглости вы терпите круглосуточный ущерб, пригласите Константина Громова, особого агента. Он — антиквестер, он знает, что делать. Лично для меня в “Агенте” так и остался невыясненным один топонимический вопрос. Как же все-таки называется этот загадочный курортный городок — “Неверноморск”, “Неровноморск” или “Неравноморск”?



родолжим дружеский анонс: произойдут и другие метаморфозы. Излюбленное задание на воссоединение городского пьяницы и емкости темно-зеленого стекла сменится экспедицией в поисках сигары для городского курильщика. Главный герой с редкой изобретательностью окажется наделен деревянной ногой — блестящее, согласитесь, решение, если анимация прихрамывает. (Следующая логическая ступенька — замена на гладкие протезы всех прочих частей тела, что значительно упростит процесс трехмерного моделирования.)

А вот их нынешнее произведение, квест “Агент: Особое задание” (к счастью, еще не столь высокоразвитый продукт эволюции), — это копеечно-плоский и апельсиново-яркий собрат “Новых Бременских”, а то и “Шерлока Холмса: Возвращения Мориарти” и прочих очень березовых наименований. Но значит ли это, что он, плоский и яркий березовый собрат, так и остался “тварью дрожащей”



или "даже вошью, как все"? Или все же право имеет? Вопрос.

НОЧНОЙ ПРИБОЙ

Все органы у Константина Громова на местах, передвигается он не спотыкаясь, а в движениях даже несколько грациозен. Громов и есть тот самый обещанный в названии агент (почему-то хочется делать ударение на первом слоге... блажь какая-то), весь в белом и черном, довольно свирепый на вид и с профессиональными перчатками на руках. Впрочем, в действительности Костя Громов — милейший человек, можно сказать, романтик, который и мухи толком не обидит. Он не способен нагрубить нежным бандитам или разогнать шпану без помощи автоматического пистолета; с охранником может разобраться, лишь набросившись сзади с ведром; до полусмерти боится ходить по темным улицам; а уж чтобы завести его ночью на кладбище, нечего и мечтать, коллеги. Никогда — слышите! — никогда он не тронет спящего человека. А еще милейший Громов готов унижаться перед сорванцом, проказником, юным Сашей Ульяновым, сбрасывающим бомбочки с арки.

Забыв об одолевающих иной раз этого красавца-мужчину приступах остроумия, мы не погрешим против истины, если изречем следующее: Громов, друзья, это совершенно ничтожная личность. Я легко смогла бы положить ему в рот палец, ибо он не "голова". А его резковатую хищно-мужланскую внешность можно объяснить лишь небывалым желанием авторов придать как агенту, так и "Агенту" некультурный вид чуждых нам черных комиксов. По этому же направлению следуют вагоны, груженные красавицами с рахитичными ножками и красавцами в белоснежных пиджаках, к слову, главными враждующими группировками загадочного городка. Криминальный сюжет и обильное профессиональное арго диковато оттеняют мирные квестовые перипетии; и всех этих кожаных девиц и подтянутых мальчиков с гребнями на затылках совершенно безболезненно можно было бы заменить обычными работниками приморской культуры. Ну в самом деле, какая разница, кто оскорбительно вежливо не допускает Громова в музей, театр или ресторан "Фарфоровая голова", пока он не согласится примерить косу, саван и окрашенный череп с кладбищенской ограды, соединившиеся в упоительный наряд смерти? Одного известного и носатого персонажа в белом костюме, вплотную столкнувшегося с работниками курортной сферы, шпыняли точно в тех же выражениях, разве что не подкрепляли каждое слово похлопыванием по пистолетной рукояти.

Все органы у Константина Громова на местах, передвигается он не спотыкаясь, а в движениях даже несколько грациозен.

Печальный юмор "Агента" начинается меловыми силуэтами на тихих улочках, продолжается пулевыми отверстиями в стенах да трупами с топорами в головах, а завершается моргом. Отдельные превосходные замечания ("Здесь летом влюбленные питаются мороженым", — говорит Громов, указывая на беседку) разбавляют общий стиль диалогов (многочисленные актеры, невыразительно бубня, сравнивают друг друга со всевозможными животными). Зато плетущую венки бабулю, городского алкоголика и старичка Поликарпа каждый отечественный труженик озвучивания ("озвучания", как бесхитростно значится в титрах "Агента"; а где-то в репликах притаился сомнительный "укреплятель") после долгих лет знакомства с отечественными разработчиками квестов изобразит без труда, будучи разбуженным и в самый глухой час отечественной ночи. Как, впрочем, и любой отечественный художник в тот же самый час при тех же обстоятельствах привычно отобразит это лубочное городонаселение одной левой. Одно утешение: вымолвив положенную по штату реплику, "колоритные" персонажи замолкают на веки вечные (и вовсе, к сожалению, не потому, что их закатывают в асфальт или сбрасывают с моста, надев на ноги тазик с быстро застывающим бетоном).



Кресты на кладбище, на церкви тоже крест. А я говорила, что агент Громов боится собак? Он, душка, зовет их "кладбищенскими монстрами, пожирателями трупов".



Экспозиционная яхта с пробоиной — не та ли самая посудина, на которой "авторитет" Гагарин отправился в свой последний вояж? Это, кстати, музей его имени.

АБЕНХАКАН ЭЛЬ БОХАРИ, ПОГИБШИЙ НЕ В СВОЕМ ЛАБИРИНТЕ

Любой человек, утверждающий, что в "Агенте" изображен "типичный курортный городок" или "удачно воссоздан мертвый сезон", либо слеп, как бедняга Борхес, либо сошел с ума.

Художники "Сатурна" следовали исключительно своим мрачным фантазиям, ночным видениям и ненастным грезам, сотворив дикие, странные и пугающие задники "Агента". Все они безукоризненно красивы, великолепно скользят в панорамах, а самые потаенные детали, вроде кусочка звездного неба над кладбищем или "по-



Какая сила перенесла сюда порождения вечности и пустыни? Неужели та же, что насадила на острие ограды вульгарную ворону?

минального календаря” в морге, достойны стен специализированных (с квестовым уклоном) картинных галерей. Но что за настрой они создают, коллеги! С вечнозелеными пальмами сожительствует красная и рыжая листва, а на грани, на схождении зеленого и оранжевого возникают самые поразительные скульптурные композиции, когда-либо виденные в квестах. Античность соседствует с рекламным модерном и готическими ангелами, статуи и манекены водят хоровод, а перед парком культуры вызывающе застыли два черных сфинкса. От рисунков на аттракционе ужасов начинают плакать маленькие дети и нервные женщины (сама наблюдала), а при виде редких могилок на дымчатом кладбище всхлипывают суровые мужчины, живущие исключительно на “Клинском особом”. Это страшное, эмоциональное, изощренное решение возносит “Агента” над криминалом и черным юмором, придает ему некий особый статус. Наверное, такой криминальный роман о курортном городке написал бы Николай Васильевич. Гоголь.

Тем жалобней струится по холодному морю бледная сюжетная дорожка, в которой бандитские разборки, азартные игры и похождения “авторитета” Гагарина остаются за кадром, а многообещающая наркоторговля представлена двумя улыбающимися пакетиками, которые Громов извлечет из кейса на портрете (общая картина, достойная народных затейников Дали, Комара и Меламида, и еще один поклон художникам “Сатурна”). В случаях столкновения требований детективного жанра и квестовых шалостей предпочтение отдается последним: если Константин Громов находится в одном помещении с бандитом и у Константина Громова имеются нож, наручники, пистолет, кирпич и ломик, а у бандита только плохое настроение, то Константин Громов и пальцем не тронет негодяя, пока не найдет подходящее ведро (вы еще помните, что любимый прием у нашего агента — атака ведром сзади?).

...при виде редких могилок на дымчатом кладбище всхлипывают суровые мужчины, живущие исключительно на “Клинском особом”.

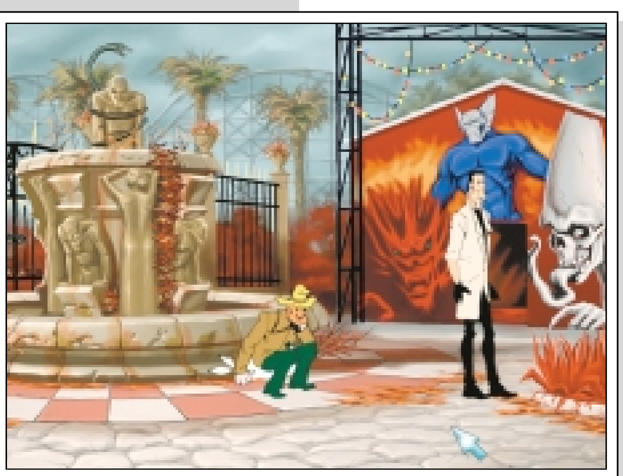
АНТИКВЕСТЕР

По аналогии с лоточным “антикиллером” и местным “антиманьяком” Константина Громова смело можно назвать “антиквестером”. Ему принадлежит честь таких безумных изобретений, как гибрид ломика и ножа, комбинация фотографического треножника и гаечного ключа. Без подобных “вещей” Громов категорически отказывается отпереть дверь или починить водопроводную трубу. Ворота парка Громов отворяет урной, а если он и заставляет сердце ветерана радостно встрепенуться, пожирая заживо стремянку или пирсовую сходню, то вульгарно использует их на том же самом экране. Вероятно, аниматорам показался абсолютно недоступным сам процесс переноса тяжестей. На многократно обследованной карте “Агента” жизнерадостно созревают и наливаются новые активные объекты, ожесточая и без того яростный пиксель-хантинг.

Причем пиксель-хантинг этот на крупного зверя. Что “Сатурну” такие мелочи, как рубильники и багажники, если, вооружив Громова мигающим курсором, они посылают его охотиться на целые локации! Пляж — очень редкая разновидность мишени, попасть в которую без должной сноровки невозможно, а вход в ресторан “Фарфоровая голова”, похоже, занесен в “Красную книгу”. Активный курсор в форме наручников, без сомнения, забавное изобретение — до тех пор, пока не приходится использовать сами наручники.

Удивительно, но при всех подобных идиллических задачках на возвращение пик, попугаев и кормление конфетами дефективных детишек авторы умудрились попрать большинство квестовых заповедей (“не прячь в одной комнате четыре рубильника”, “не заставляй совершать действия, которые ни к чему не приводят”, “не проси искать украденное у старушки белье, если городской алкоголик на нем сидит”). “Агент” заслужил бы некоторое снисхождение с квестовой точки зрения, будь он захватывающим детективом без правил, но ведь это не так! Если действие где и развивается, так только во вставных, как зубы, роликах.

У маленьких детей уже истерика? Погодите, то ли еще будет внутри...



ПО ГРИБЫ

За грибами мы всегда ездим с друзьями. Возьмем ящик минералки, блок рекламируемой жвачки, запасную канистру с бензином и телогрейки. Зачем одежка? Однажды заблудились — занесло на Аляску. Пока срезали грибки и подсушивали их в фольге на радиаторе, совсем продрогли. Потом было по-любому хорошо, но мерзнуть больше не хотелось. Особенно в той луже, где наш "Гелендеваген" скрыло по самый люк в крыше.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Скорее всего, у Activision Value были самые добрые намерения. Компания хотела максимально дешево сделать как можно более интересный и реалистичный симулятор внедорожников. Для потраченных усилий получилось неплохо. В игре действительно зачастую случается реалистичная физика, есть специальная функция дозаправки "на лету" с помощью канистры и целый набор невиданных доселе приборов, показывающих уровень жидкости в радиаторе, уровень масла, температуру жидкости etc. Другое дело, интересен ли кому-нибудь клон MS Flight Simulator на земле, на джиповую тему и в безобразном исполнении. Ответ: не интересен.

Да, в лужице было самое оно. За стеклами холодная вода, льдинки проплывают — а наш бортовой компьютер рапортует о перегреве тосола в радиаторе. Чуть позже глупая машина всерьез прогоняла, что охлаждающая жидкость в радиаторе подчистую выкипела, и заводить двигатель больше не разрешила. И это на метровой глубине нашего озерца! Мы долго гадали, с какого масла у нее поехала "голова", а потом поняли. Грибы-то остались загорать под капотом, между генератором и водяной помпой! Больше мы фольгой не пользовались, просто включали обогрев на максимум и развешивали урожай на ниточках в кабине.

ПОД ФЛАГОМ КАБЕЛЫ

Никто из нас уже не помнит, как в нашем обиходе впервые появилось имя Кабелы. Лично мне кажется, что это знаменитая звезда НХЛ, ныне в отставке. Подумайте сами, как зарабатывать на кусок хлеба старику, чей позвоночник многократно перебит клюшками, а сквозь череп навылет прошла шайба? Правильно, ползти приходится на остатках собственной фамилии: "Свиные окорочка Кабелы", "Бесконечное перо Кабелы" и обязательно "Кабелины приключения на внедорожниках" (Cabela's Offroad Adventure).

С тех пор каждая наша вылазка из урбанистических джунглей наружу называлась не иначе как Cabela's Offroad Adventure. А приключений действительно было



"Euro Army Truck" следует понимать как "Армейский джип, купленный за евро".

Последний взгляд

CABELA'S 4X4 OFFROAD ADVENTURE

Жанр
Жесткое автопорно

Разработчик
Fun Labs
www.funlabs.com
Издатель
Activision Value
www.activisionvalue.com

Сложность	нереальная
Графика	1,1
Сюжет	2,7
Музыка	3,2
Звук	3
Управление	1,9
Интересность	0,4

СУТЬ
Симулятор заблудившегося грибника. Лукошко с бензином и запаска прилагаются.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 166 MMX, 64 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, SVGA (2 Мбайта), DirectX 8.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Требуется масса терпения и широкий взгляд на окружающий мир.

много. И начинались они после первых двадцати-тридцати мухоморчиков.

Мы представляли себе, что сидим дома и играем в такой странный-престранный автосимулятор. Каждый раз миссии были одна необычнее другой: исследовать все окрестности, не вылезая из кабины джипа; ориентирование на местности; преодоление труднопроходимых участков. По какой-то непонятной причине каждая вылазка начиналась с поломки. Наш верный внедорожник материализовывался в нескольких метрах над поверхностью земли лишь для того, чтобы через секунду грузно плюхнуться вниз. Если компьютер докладывал только об одной поломке от такого приземления, мы очень радовались и даже пели боевые походные песни.

СНЫ АРИЗОНЫ

Картина перед глазами стояла очень необычная. Ландшафт всегда был каким-то округлым. Даже торчащие из земли валуны были похожи на сосульки, или, как их называют наши приятели с геологического, сталагмиты. Мне сложно сказать почему (наверное, слишком много жвачки с ксилитом!), но земная поверхность тихонько покачивалась, как будто наш джип был выточен из легкого пробкового дерева и его выбросило на спокойную поверхность моря. Холмы на горизонте медленно вибрировали в такт с песчаными грядами, водная поверхность ближайшего водоема вторила им своим мерным вальсом. Таааа-дада-да-да, та-да, та-да... Когда мы, убаюканные, выскакивали из машины, чтобы полюбоваться танцем матушки Земли, к вальсу присоединялся наш боевой четырехколесный друг. У него был свой собственный мотив, он настойчиво изображал маленькое суденышко, смешно переваливаясь с одного борта на другой. Зачарованные, мы застывали в немом изумлении. Вскоре весь мир вокруг нас дружно вибрировал: пышные заросли кустов выделывали па, почти выскакивая из земли с корнями, а стройные пальмы исторгали гибкие эманации счастья.

Через некоторое время на нас наваливалась жажда действий. Мы вдруг разом осознавали, что должны срочно куда-то ехать, садились в джип и пытались его завести с помощью специальной кнопки. Бортовой компьютер с детства не любил людей и обращался с нами невежливо. Он то заявлял, что не может завести двигатель на передаче, хотя мы стояли на "нейтралке". То внезапно начинал жаловаться на перегрев двигателя, катастрофическую нехватку масла, демонстрируя свои железные муки на специально созданных для этой цели приборах. Мы в изумлении наблюдали, как от каждой попытки запустить мотор в баке убывала как минимум четверть горючего, а температура достигала максимальной отметки лишь от работы одного стартера! В такие неудачные дни мы укладывались в кузове и смотрели в небо до тех пор, пока облака не заканчивали танцевать для нас первый акт "Лебединого озера".

Идиллическая картинка? Конечно, на статичном шоте не видно, как танцуют земля, кусты, деревья и внедорожник!



РАКИЯ

Впрочем, случалось, двигатель запускался сразу. Лично я подозреваю существование необъяснимой связи между фактом материализации нашего авто в самой глубокой луже и желанием джипа завестись. Чем глубже, тем быстрее он запускал свой мощный восьмицилиндровый мотор! Знал, негодяй, что выехать мы все равно не сможем.

Действительно, тронуться с места было тяжеловато. Тахометр укоризненно демонстрировал запредельные "красные" обороты, из-под капота начинал валить густой черный дым, а машина так и не могла выбраться на пологий гостеприимный берег! Впрочем, вскоре мы научились обманывать подло запрограммированного бортового Цербера. Вместо первой передачи мы внезапно врубали "реверс" и с победным воем выскакивали из стартовой лужи на просторы бездорожья. В тех местах, где джип с превеликим трудом набирал скорость 20 километров в час обычным ходом, мы умудрялись достичь рекордных 95-ти реверсом! После нескольких подобных фокусов все уже привыкли к такому способу передвижения и даже не оглядывались назад: пристегнутые ремнями безопасности, мы сидели и с интересом наблюдали за пролетающим в обратную сторону ландшафтом. Как в электричке, только без рельсов!

КОЛЛИЗИИ

Когда мы, не глядя, налетали на какое-нибудь особо крепкое дерево, дом, стену или столб линии высоковольтной передачи, наш автомобиль издавал странный звук. Как будто в багажнике разбился любимый мамин китайский сервиз на пятьдесят персон. Мы несколько раз пытались поймать момент и увидеть хотя бы царапину на поверхности встреченного препятствия или глянцевом боку нашей машины, но так ничего и не нашли. Объяснение с сервизом было решено оставить как самое вероятное.

Бывало, мы веселились, специально напарывая джип на разные высокие кочки, подвешивали его на краю обрыва или острой вершине гряды. Тогда он беспомощно вращал колесами, а мы смеялись и смотрели, как танцуют кусты, покачиваясь в такт водонапорным башням. Жизнь была так прекрасна в своей безыскусности! Никто не заставлял нас что-либо делать. Единственной нашей задачей было двигаться куда-нибудь, или не двигаться никуда. И все! Езда ради езды, парковка ради парковки — не говоря уж о включении/выключении зажигания и дозаправки джипа из запасной канистры (с помощью специально выделенной кнопки!).

Но в один ужасный миг все умерло. Для участия в новой игре от нас потребовали отчитаться о достижениях по старым забавам. Мы даже не подозревали о каких-то требованиях! И гордо отказались. Тогда Cabela, рассердившись, переместил в произвольном порядке все значки на наших десктопах. Мы его, разумеется, стерли. И никогда больше не вспоминали о существовании "Внедорожных приключений Кабелы". Ведь только один раз в жизни ты можешь честно сказать: "Я люблю это солнце. Я люблю это море. Я люблю эту планету. Я люблю вас, люди Земли! Давайте возьмемся за руки и не забудем поздравить мистера Кабелу с первоапрельским праздником трудящихся!"

ПАВИЛЬОН ПРОЗРЕНИЯ ИСТИНЫ

Последний взгляд

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Жанр
RTS

Разработчик
Overmax Studios
www.overmax.com
Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Сложность	средняя
Графика	2,7
Сюжет	3,7
Музыка	3,1
Звук	2,5
Управление	4,5
Интересность	**3.2**

СУТЬ
Age of Empires, едва успев вернуться из увлекательного путешествия на Украину, собирает чемоданы и отправляется в солнечный Китай.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 266 (рек. Pentium II 300+), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64+ Мбайта), SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 7.

“Сунь Ци! Я слышал, ты идешь войной на Западные провинции, чтобы сплотить измученную феодальной раздробленностью Поднебесную! Я хотел бы присоединиться к твоему походу, брат!” — “Хорошо, Жень Ци! Вместе мы сплотим разрозненные княжества Древнего Китая!” (реальный диалог из игры).

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Мятущийся в поисках принципиально недостижимой оригинальности C&C(AoE)-клон — зрелище обычно удручающее. Подбирая отколотые конечности Будд, он бежит, спотыкаясь и увеличивая показатель усталости, в сторону дипломатии, теряя по пути остатки формаций и pathfinding’а. Готовый сорваться в метафизическую пропасть, он вдруг удовлетворяется тридцатью юанями. Не успев начистить гуталином историческую достоверность, роняет на нее выпавший из рукава fireball.



Мы продолжаем углубленные исследования механизма появления на свет игр, подобных Theocracy или вот Fate of the Dragon (далее FoD)! Никакие известные науке закономерности здесь не действуют. Заработать денег? Какие сегодня деньги в дохлом RTS-жанре!.. Показать Ensemble (уши игр растут прямиком из Age of Empires) как надо делать (псевдо)исторические RTS? Так ведь все полагающиеся слова в этом смысле давно сказаны. Изобразить некий художественный акт? Поздно, в позапрошлом номере мы уже рецензировали Kingdom Under Fire. Играют в это только сами разработчики да рецензенты на жаловании из числа самых дотошных. Откровенных дерзостей последние в основном избегают: как правило, авторы такого рода проектов — всесторонне позитивные молодые люди с осмысленными глазами, искренне любящие свои творения. С другой стороны, легко обозревателю: можно говорить об игре, не опасаясь бессвязных угроз дремучих фэнов с лексическим запасом в пять с половиной слов и дурным запахом изо рта.

СУДЬБА БЛАГОРОДНОГО МУЖА В ЭПОХУ УПАДКА

В общем, давайте представим себе очередную национальную итерацию Age of Empires в качестве отправной точки (не созывать же, в самом деле, в очередной раз партхозактив для душевных бесед на тему “Контекстно-зависимый курсор как вершина эволюции”) и дальше пойдем в жанре заметок на белоснежных манжетах.

На дворе китайское средневековье, которое кажется исторически достоверным ровно до той минуты, когда на сцене появляется маг со спецзаклинаниями в рукавах. Эффект сложнопереда-

Чем больше работников занято на ферме, тем интенсивнее они засоряют пейзаж свинофермами и кукурузными полями. Скоро на окрестности храма будет страшно смотреть.



ваем и сразу расставляет все акценты на подобающие им места: вспоминается галлюциногенная правда об RTS в блестящем исполнении Cryo (Vikings, Black Moon Chronicles). Дальше процесс идет проще: так, выясняется, что эффективность кавалерии можно повысить, наградив некоторых офицеров новыми званиями и денежными премиями в размере нескольких десятков юаней (игра, кстати, не знает, что это юани — валютой работает абстрактное золото). Себя награждать, к сожалению, нельзя. Платить себе жалование — тоже. Жаль, можно было бы быстро сколотить капиталец. Звания в соответствии с представлениями девелоперов о древнекитайской военной иерархии ранжируются от стандартных Sergeants до Великого Генерала, Победителя Демонов, Спасителя Поднебесной, Неутомимого Борца за Мир во Всем Мире: окошко со званиями невелико, и последние два десятка чинов выглядят просто как "Великий Генерал...". К чему эти церемонии, зовите меня Ильич. Есть еще шикарная должность Полководец Верхней Армии.

Стандартная система RTS-апгрейдов примечательна своим эзоповым языком: так, какое-нибудь плановое увеличение крестьянской выносливости именуется не иначе чем "Пять камней силы".

Пасторальный пейзаж обычно быстро постигает экологическая катастрофа: леса вырубят, окрестности загадят.



Вступительный мультфильм сопровождается нарративом на, судя по всему, мандаринском диалекте, стыдливо дублируясь англоязычными субтитрами. Жаль, не можем в полной мере оценить произношение — а ну как там таится дешевый звукоподражательный ван зайчик?

МЕЖДУ КРЕМЛЕМ И КУРСКИМ ВОКЗАЛОМ

Ряд вещей, впрочем, любопытен: так, в FoD водятся самые умные пейзане, каких когда-либо видело несуществующее небо C&C-клона. Бездельничающие разнорабочие без напоминаний бросаются помогать коллегам, строящим поблизости караван-сарай. Откомандированный с полевых работ на починку разрушенных землетрясением зданий деятель, закончив труды, автоматически вернется на уборку кукурузы. Постояв некоторое время вокруг вычерпанной шахты и не получив директив руководства, бригада сама расползется по окрестным лесоповалам и начнет приносить пользу родине. Черт! Черт! Вас бы в StarCraft, хорошие!

Одно из ловких нововведений — уровень усталости войск, пришедший на смену этим ретрогградским и скучным формациям. Устают, надо сказать, стремительно. Во время долгих перемещений по карте (там есть специальные "походные" локации — длинные пустые переходы между городами) нужно разбивать бивали через каждые несколько десятков метров, а то у Неутомимых Борцов подгибаются конечности. Как оно обычно и бывает, строгость правил окупается необязательностью их исполнения: в тех миссиях, где, по мнению игры, отдыхать необязательно, новаторский параметр чудодейственным образом исчезает.

Да, о формациях: возможно, они где-то и таятся, но на вторую неделю еженощных исследований обнаружены мной не были. Уже предчувствую письма, подобные последовавшему за недавней "черной" рецензией по сходному поводу посланию от неизвестного доброжелателя: "Так ты, подлец, не нашел редактора миссий?! А пробовал, фраер дешевый, кликать на кнопке "Видео", зажав Shift?!"

...вот метафора, говорящая о FoD все: вы находите голову Будды и трепетно ждете, что сейчас начнется вальс Чжэнь Чжао, путешествие с Верхней Армией к центру Земли и прочая метафизика...

Не пробовал. И не буду. Если систему формаций от меня, рецензента, прячут за печкой уже вторую неделю, значит, это неспроста.

ЗА ГАГАРОЙ С ЧЕРНЫМ ПЕРОМ

По идее, игра должна была кормить нас с рук вкусными и продолжительными осадами крепостей, которые для верности окружены непробиваемыми стенами, — это чтобы разные дюже умные не ломились обходными путями, а входили, как то пристало настоящему китайцу, в захватываемый город через главные ворота. Для этого предлагается пользоваться разного рода осадными машинами, каковые следует долго возводить в закромах китайской родины. Но я подскажу вам, как избежать подобных глупостей: нужно, вломившись в центральные ворота, сразу бросаться к вражеской ратуше и всеми наличными силами отколупывать от нее хит-пойнты. Как только последних станет меньше 10%, все враждебные строения (и, что любопытно, крестьяне) будут перекрашены в наши фамильные цвета и перейдут под сами понимаете чью юрисдикцию. На этой мажорной ноте большинство миссий благополучно и заканчиваются, оставляя превосходящие силы неприятеля озадаченно скрести затылки и спрашивать себя, как же это оно получилось.

Замечательный тактический экзерсис связан и с такой процедурой, как нахождение спрятанных в потайных местах голов каменного Будды. От игры начинают исходить волнообразные эманации Силы, хочется крепко зажмуриться и для верности заслониться от монитора пятерней. В щщи приходят самые неоднозначные способы применения упомянутых артефактов в хозяйстве, но жизнь вносит свои коррективы: игра предлагает приставить головы к художественно расставленным по карте обезглавленным статуям, за что небеса воздадут нам кавалерийским эскадроном, скидкой на апгрейд или просто денежной премией.

Вот метафора, говорящая о FoD все: вы находите голову Будды и трепетно ждете, что сейчас начнется вальс Чжэнь Чжао, путешествие с Верхней Армией к центру Земли и прочая метафизика, но в результате дело ограничивается небольшой (но унизительной) финансовой компенсацией и AoE-клоном с интеллигентными крестьянами и несколькими приятными, но ни на что особенно не претендующими новациями.

Из народной мудрости, впрочем, известно, какие сверхъестественные действия иной раз приходится производить на безрыбье с бесптичьем.

Последний взгляд

HELLBOY

("СУПЕРПЕРЕЦ")

www.hellboy-game.com

Жанр
Сатирический survival horror

Разработчик
Cryo Studios North America
www.cryo-interactive.com

Издатели в России
Nival Interactive
www.nival.ru
"1С"
www.1c.ru

Издатель в Европе
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

Сложность	низкая
Графика	3,7
Сюжет	4
Музыка	4,7
Звук	4,3 (локализация)
Управление	3,2
Интересность	**3.9**

СУТЬ
Памфлет на племя Resident Evil, сочиненный североамериканскими умами под европейским руководством.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D, DirectX 7.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
400 Мбайт на жестком диске.

НЕУЯЗВИМЫЙ

Впервые... гм... "Суперперец" (извините!), бывший тогда еще просто невинным Hellboy, увидел свет в августе 1993 года во втором номере San Diego Con Comics: сюжет и рисунки Майка Мигнолы (Mike Mignola), автор сценария Джон Бирн (John Byrne), в выпуске также "Danger Unlimited", "Concrete: Steel Rain", легендарный "Sin City" и даже "Big Guy and Rusty the Robot". Пилотный эпизод "Hellboy: Anubis" позже был переиздан в золотом сборнике "Hellboy: Seed of Destruction".

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Обычный комикс из серии "Hellboy" издательства Dark Horse состоит из сорока восьми страниц, отпечатан в одну краску, продается по цене три доллара девяносто пять центов. Среднестатистический поклонник серии "Hellboy" за последний год прочитал одиннадцать частей сериала, по двести девяносто две страницы в каждой, не считая анонсов и автографов автора. Этого количества читателю Game.EXE хватит на два года из расчета ста тридцати страниц за журнал.

В прошлом году, в связи с публикацией Мигнолы во Франции, Cryo Interactive приобрела лицензию на Hellboy у Dark Horse Interactive, а в этом году с помощью "Нивала" и "1С" существование Hellboy прекратилось, и "Суперперец" — первая после Devil Inside для Cryo и, насколько мне известно, "Нивала", экшен-адвенчура, почти настоящий survival horror, выполненная, между прочим, на полностью трехмерном движке.

Технологически "Суперперец", ввиду неопытности Cryo лично и североамериканской Cryo Studios в частности, повис где-то между парусами и закатами "Одиссеи" (статичные задники и трехмерные герои, плохая игра) и кристаллами с рассветами The Gift (трехмерные герои и уровни с потрясающими световыми эффектами, хорошая игра). Причем, ввиду отсутствия в распоряжении Cryo Studios движка, сравнимого с волшебной коробочкой Eko Software, "Суперперец" по шкале прогресса слегка соскальзывает в сторону "Одиссеи". Освещение убого, тени едва видны, пейзажи смешны, а модели нелепы. Не будь столь умелыми ракурсы, а интерьеры на редкость удачно стилизованными,



В угнетающе-готических интерьерах "Суперперца" прослеживается редкостное единство. Особенно приятно, что умело установленные камеры избавляют от утомительных TPS-пробежек по коридорам.



Это уже почти The Gift, несмотря на детские факелы. Работа с мозаикой поистине фантастическая.

вписанными в трафарет черно-белого комикса ужасов ничуть не хуже заставок, смертный приговор "Суперперцу" пришлось бы выдавать не глядя, ибо глаз человеческий к подобным ужасам не привычен.

ДЕМОН

Представьте черные листья и черные дома, белую полоску перспективы и снова черное небо, — и перед вами проявится страница комикса ужасов. Но будет на ней и цветное пятно — ярко-красный, со спиленными рогами, в плаще с поднятым воротником, с круглой культяпкой на месте правой руки Суперперец, агент антидемонических сил, сам демон по рождению, история которого требует слишком многих страниц и усилий нескольких художников, чтобы излагать ее здесь. (Речь там идет о голодных псах ада.)

В "Суперперце" агент бюро "паранормальных исследований и обороны" лишился плаща, и хвост его беспрепятственно загибается вопросительным знаком, чтобы в минуту душевного волнения распрямиться восклицательным. Анимация его движений, привыкших к вечной дискретности, резковата, чересчур стремительна и незамысловата и, завершая строфу, местами сомнительна. Жалкие кладбищенские изгороди или стены сумасшедшего дома окружают Суперперца, бледно-зеленые зомби, серо-зеленые ящеры и светло-зеленые психи бродят между ними, а в небе парят бутылочно-зеленые, траченные молью гигантские птицы. Да еще омерзительно выполненные боссы и дружественные персонажи наглядно иллюстрируют методы Cryo в удивительном мире сражений с зомби: в своей звенящей легкости они не считаются с требованиями современности, установленными всякими там Nocturne и Blair Witch. У них, как всегда, свой подход, сатирический.

Но все же камеры расставлены так, чтобы на фоне общего убожества выхватывать самые выгодные моменты: огромный клавесин с поблескивающими трубками, змеиный фонтан в парке, каменных ангелов. Кроме того, отлично смотрятся фрески и мозаика на сводах пещер, источники света дальше по туннелю выхватывают отдельные их фрагменты, и подземные путешествия Суперперца чудо как хороши. Эти мгновенные проблески, как и тщательно подобранная музыка, и органичный сюжет, и трогательная живность (лягушки, летучие мыши у фонарей), наводят на странную мысль, что картинка "Суперперца" специально низведена до такого уровня то ли с целью воссоздания всей первозданной неуклюжести комикса, то ли из стремления вывести четкую пародию на плохой экшен. Наваждение, впрочем, быстро проходит.

ЗОМБИ

Вот письмо Мишеньки Судакова, которое он с прелестной, хоть и запоздалой валентинкой прислал мне нынче вечером. "Дорогая Машенька... <это я, пожалуй, пропущу> по поводу того, что ты писала мне о боевой системе "Суперперца", сообщаю, что лежит она далеко в стороне от славных восточных традиций... <опущены названия консолей> а также... <опущены два десятка наименований разных тупых приставочных файтингов> и заключается, в сущности, в следующем: Суперперец колотит зомби левым кулаком по три раза, а на четвертый пускает в ход культяпку, и все это мы, прошедшие дорогами воинов, зовем "комбой" (выучи слово, Маша (но не говори об этом ББ!), — скоро оно станет общеупотребительным), и комба в "Суперперце" одна-единственная. Также мною был замечен один "захват" (тоже наше слово!), а именно: сграбастав лапищами надоедливую санитарку с электрической дубинкой, Суперперец, как я его по твоей настойчивой просьбе называю, хотя на самом деле он... <опущено> переправил вредную тетку в окошко психбольницы, заслужив мои аплодисменты. К сожалению, данными примерами тема боевых искусств в "Суперперце" исчерпывается, но..." Нет-нет, Миша, на этой неделе я очень, очень занята.

Представьте черные листья и черные дома, белую полоску перспективы и снова черное небо, — и перед вами проявится страница комикса ужасов.

А насколько удивительно (подчеркну синей пастой), что при таком обилии огнестрельного оружия, электрических дубинок и дубинок, не возведенных в чин, остающихся по углам от уничтоженных могучим кулачищем зомби, арсенал Суперперца исчерпывается культяпкой и шестизарядным револьвером. К сожалению, в Cryo Studios не совсем понимают, где физически кончается один персонаж и начинается другой, так что сквозь наступающего с вежливым рычанием санитара легко проходят не только пули, но и сам револьвер.

Из "специальных средств" по выведению злых боссов остановлюсь лишь на отрезке трубы, которым Суперперец гоняет по потолку вредное пресмы-

Конфликт с медперсоналом. Да, модели действительно НАСТОЛЬКО ужасны. Кстати, не напоминает ли вам симпатяга Суперперец одного краснокожего персонажа бриТТанского лорда?



кающееся, точно копируя при этом движения рачительной домохозяйки, давящей клопов шваброй. Самые жуткие чудовища возникают перед ним секунды на три, громко хохочут и исчезают бесследно. Видимо, мирный исход дела должен способствовать смягчению адских нравов, — добрая половина локальных конфликтов "Суперперца" решается быстрым и стратегическим отступлением.

ТРУП

Любые несуразности помогает снести ангельская невозмутимость демонического Суперперца. Он хладнокровен и наделен отменным чувством юмора. Окружающее убожество не оставляет следа на его красной шкуре, он словно прикрыт невидимой оболочкой, он неуязвим для насмешек. Должна отметить, что все сочные переводческие способности "Нивала" оказались выжаты в звуковой образ Суперперца, воплощения пасмурной иронии. В "Суперперце" оным в полной мере представлено все то, что вот уже семь лет заставляет слабые ручки воздыхателей тянуться к мрачным обложкам на полках. ("Я с вами не шучу, обезьяны, у меня здесь наготове отец Нолан, звонящий в колокола и распевающий псалмы!" — вот таков он в 11-м выпуске, именуемом The Corpse.)

Если Cryo Studios заставляет его выполнять простейшие механические операции, выдавая их за головоломки, то Суперперец терпит все эти надгробные камни, на которые надо нажать, кресты, которые надо повернуть, вентиляторы, которые надо заклинить (и Суперперец клинит их шесть штук подряд), со спокойным достоинством.

По просторам "Суперперца" в изобилии разбросаны тайные двери и лестницы, ведущие к оазисам с призами (почему-то главным образом аптечками), и песочные часы сохранения на манер патриархов жанра; но любую из оскорбительных для разума задачек во вкусе Resident Evil (поиграл на клавесине — открылся тайник с патронами, выложил камешки на колонны — появился мост) он переводит в дружескую шутку, невозмутимо заявив, что "мозг — наше главное оружие". Мыслитель.

Стоять, никому не двигаться, бюро паранормальных... уф... исследований и обороны! Фирменный поясок Суперперца превращает его в настоящего персонажа комиксов.



К категории слегка повышенной сложности относятся трюки с невидимыми чернилами и лекарственными препаратами. Собственно, гротескная сцена кормления пациентов — одна из самых сильных в "Суперперце", рядом с ней путешествия демона по церквям и иным измерениям меркнут. Даны кварлакс, садокан, бромал и хромалин; требуется распределить разноцветные капсулы между пациентами с запущенными случаями хронической шизофрении, прогрессирующего слабоумия, куриного синдрома и эйфорического истощения. Разумеется, живописное отторжение больными не по адресу выписанных лекарств и составляет главную часть представления.

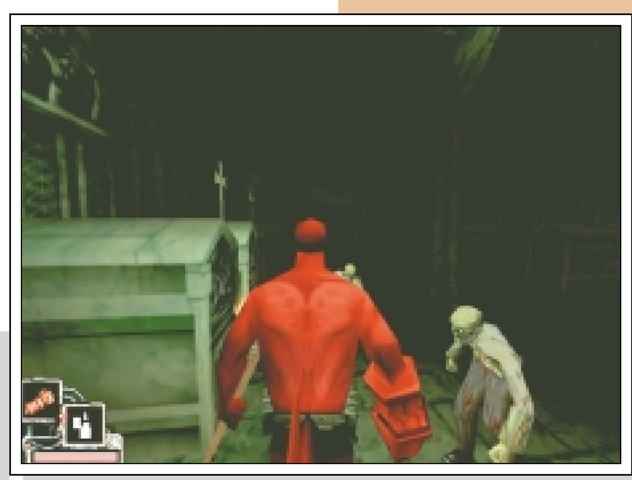
Если подозрения об издевательской сути "Суперперца", который хоть и не всегда был "Суперперцем", но живет и умрет "Суперперцем", в графическом плане слабы и отдаленны, то в плане квестовом они переходят в твердую уверенность: Cryo терпеть не может survival horror в целом, а в части загадок особенно. Думаю, этот пример вас убьет... В каждом карцере лечебницы имеется совмещенный санузел. Под целомудренное затемнение Суперперец воспользовался одним из приборов первой сантехнической помощи, а когда стал покидать помещение, прозвучало бессмертное квестовое: "Кажется, я забыл сделать что-то важное". С огоньком в глазах переворачиваем комнату вверх дном: уж не под подушкой ли этот заветный и пропущенный дневничок? а может, и не дневничок, а главный ключ? и не под подушкой, а под койкой?.. А на самом деле... на самом деле, уж простите за интимно-гигиеническую подробность из жизни демонического агента, Суперперцу надо было вымыть руки.

P.S. А вот письмо от ББ, пришедшее с хоть и солидно потрепанной, но такой красивой и искренней валентинкой: "Дорогая Маша!.. <дальше я опущу> роликовый стиль... <ах, где же это... а, вот!> в дополнение к указу об отмене на наших святых страницах слов "круто", "геймер", "консоль" и "забубенно" (а также их производных) сим предлагаю тебе полностью и навсегда отказаться от употребления существительного "суперперец". Что я с превеликим удовольствием и делаю.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"В 1962 году Хеллбоя посылают на задание в Чехословакию, где он вместе со своим партнером Сарой борется с диктатором-маньяком, пытающимся открыть двери в другое измерение. Диктатор ловит их и сажает в камеру, но Хеллбой выбирается на свободу и спасает мир... Кажется, все это я где-то уже читал..." — мучительно пытается вспомнить имя автора некто Muqwum (!) с сайта **EuroGamer (www.eurogamer.net)**.

"Эдгар Аллан По! Лавкрафт! Майк Мигнола! Куда катится любимый жанр? Hellboy страшен, как последний фильм Уэса Крейвена, если вы понимаете, что я хочу сказать. Выберите лучше Blair Witch Vol. 2 или 1..." — не понимает Cryo-шуток Алекс Эйвек (Alex Avec) с сайта **Gameport (www.gameport.com)**.



Зомби с горящими глазами лезут из склепов, а Суперперец, трогательно щурясь и подняв зажигалку (или факел) повыше, готовит к битве кулак.

Последний взгляд

BLADE OF DARKNESS

www.codemasters.com/severance
www.blade-universe.com

Жанр
Action (slasher)

Разработчик
Rebel Act Studios
www.rebelact.com

Издатель
Codemasters
www.codemasters.com

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	3,8
Музыка	4
Звук	4,6
Управление	4,7
Интересность	**4,9**

СУТЬ
Становление slasher-жанра. Совершенство графики и отточенность боевой системы. Шедевр с большой буквы “ша”.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель (8 Мбайт ОЗУ, рек. 32 Мбайта), 8x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
750 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим: TCP/IP.



ПОКЛОН МЕЧУ

В жизни человека есть этапы постижения учения. На первом этапе человек учится, но это ни к чему не приводит, и поэтому он считает себя и других неопытными. Такой человек бесполезен.

Ягю МУНЭНОРИ*, Андрей ОМ, Господин ПЭЖЭ, Михаил СУДАКОВ, Ямамото ЦУНЭТОМО**

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Одно из самых красивых на сегодня произведений игрового компьютерного искусства — раз. Дьявольская маскулинная забава, после которой хочется всерьез подраться с кем-нибудь на кулаках, — два. Первая за долгое время игра, заставившая сплоченный коллектив своих рецензентов пожалеть об отсутствии coop-режима, — три. Первая в истории журнала рецензия за подписью пяти авторов — четыре. Пункты с пятого по пятидесятый — см. ниже и вокруг.

Первый орк — тяжкое испытание для юного подована. Свинюка отлично управляется с топором, при случае прикладывается к фляжке с живой водой, рычит и мастерски снимает с нас кровавую стружку. Молодой самурай, за последние 10 минут навострившийся декапитировать тощих ублюдочного вида гоблинов не без некоторого даже изящества, жутко удивляется и мрет, как муха, не один и не два раза.

ПРОБИВОНО
Когда подлеца удается-таки свалить, юный воин долго бегает вокруг, истерично рубит труп мечом и с облегчением ругается.

На втором этапе он также бесполезен, но он осознает свое несовершенство и видит несовершенство других.

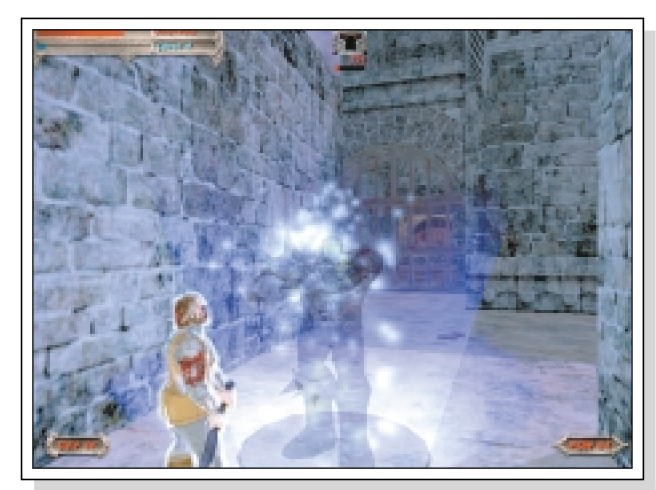
Безрезультатность лобовых наскоков в надежде дотянуться до вражеского горла раньше, чем он дотянется до нашего, поначалу неочевидна. В мусорных закромах лежит вкусный сыр, яблоки и прочие объедки, а за пазухой почти у каждого врага — флакончики с кровью для переливания (впрочем, некоторые утверждают, что это кьянти урожая 1990 года, но где тогда зеленый горошек?). Дело несколько облегчается тем, что первые два десятка недругов страдают откровенной дистрофией и довольствуются одним-двумя попаданиями. Впрочем, мы тоже не виртуозы подобного рода смертоубийств: полдюжины ударов на первых порах серьезно ограничивают свободу маневра.

На третьем этапе он гордится своими способностями, радуется похвале других людей

Подлый трюк. Вместо честного боя швыряться магией — ну куда это годится?



* Ягю Мунэнори (1571 — 1646), мастер меча, учитель первых трех сегунов Токугава, автор трактата “Хэйхо кадэн сё”.
** Ямамото Цунэтомо (1659 — 1721), автор легендарного “Хагакурэ” (“Путь самурая”) .



Один из первых боссов, так и не успев хорошенько получить, исчезает в синем пламени. See ya next time.

и сожалеет о недостатках своих друзей. Такой человек уже может быть полезен.

Со временем приходит понимание красоты удара. Из глубины "ид", темного бессознательного, атомной субмариной всплывает на поверхность первобытный инстинкт убийства. Момент, когда мышь превращается в гарду, невнятен — кажется, это происходит между первым и вторым эпизодами. Тогда же каждый удачный удар начинает сопровождаться гортанными выкриками с этой стороны монитора. "У, сволочь, получил? Получил?! Получил?!!" А из колонок — звуки, явно записанные в мясном павильоне центрального рынка города Ростова-на-Дону. Сочные, вязкие удары стали в плоть. В мясо. Чувствуешь себя маскулинным персонажем с обложки любого из дисков былинного ВИА Manowar.

На высшем же этапе человек выглядит так, словно ничего не знает.

Все, что связывает вас с цивилизацией, отступает. Изрубленный без изысков неприятель не доставляет удовольствия. Сквозь высшее образование проступает особое позерство ландскнехта. Нужно так: подскок к зомби, удар Rage поперек грудной клетки. Стоим к нему спиной, не оборачиваемся. Стоим. Ракурс — голливудский. Зомби шатается, хрипит, не может поверить, что его lifebar уже на нуле. Начинает медленно оседать на подгибающихся ногах. Разворачиваемся — и одним движением с ревом сносим ему башку, которая... которая, весело подскакивая, безвозвратно улетает с обрыва.

ПРОРУБОНО

Это общие этапы. Но есть также еще один этап, который важнее всех остальных. На этой стадии человек постигает бесконечность совершенствования на Пути и никогда не считает, что прибыл.

Два пса-призрака, одни из авторов этих заметок, провели немало времени в спорах следующего содержания:

"Не могу решить, кто больше радует — Варвар или Рыцарь?" — "Конечно, Варвар. Щиты — предельно дурацкое изобретение." — "Зато можно переждать атаку в блоке, после чего уже рубить..."

Открылись недетские просторы для маневра и, не побоимся этого слова в применении к "топорному" жанру, тактики. Один из нас предпочитает последнее танго в Париже: отскочить в сторону, рубануть по ногам, увернуться, снова по ногам, отскочить назад, не делать длинных замахов, не раскрываться. Второй — блоки щитом, оборону, хирургические удары sablazo. Еще один играет за всех попеременно: час Амазонкой, час Гномом, по полчаса Рыцарем и Варваром, а в свободное время учит "молодых" жизни. Жаль, черт возьми, что нет coop-режима: сообразить на троих было бы очень кстати.

А пока приходится бить друг дружку по лицам в попытке выяснить, какой персонаж лучше. В Rebel Act Studios умудрились сделать действительно разных героев, то есть игру придется проходить четыре раза, никуда не денешься. И пусть уровни почти все одинаковые (разве что подаются в разной последовательности), пусть сюжеты не блещут изысканностью и разнообразием, но сам процесс отличается настолько, что воспринимается как совершенно новый игровой жанр.

Один из нас предпочитает последнее танго в Париже: отскочить в сторону, рубануть по ногам, увернуться, снова по ногам, отскочить назад, не делать длинных замахов, не раскрываться.

Вот Амазонка — явно "читерский" персонаж. Не обращайте внимания на смешные цифры здоровья и энергии, — трехметровая палка с острыми лезвиями на конце приканчивает любого врага за один удар. И удар этот наносится с закрытыми глазами даже во сне. Наличие ровно одного полезного комбо-приема из двух возможных в разделе Abilities, да еще и доступного со второго уровня, позволяет не напрягать запястья, а сосредоточиться на процессе. Уровня с 14-го встреча с минотавром, гордо несущим свои "семь тысяч здоровья", воспринимается как милая шутка. Три удара Axe Spear (можно даже сквозь стену — палки дли-и-инные), — и бычок роняет свой смешной топорик, так и не успев ничего сказать в ответ. Настоятельно рекомендуется начинающим, ибо учиться блокам не обязательно, да и энергии хватает на любую серию ударов...

Варвар — персонаж для настоящих мужчин. Огромнейший "ножик", хирургически снимающий головы сразу тройке врагов, опасен только одним: тяжеловат, особенно первые несколько уровней. Пока мощный мужик, играя мускулами, раскручивает его над головой, обычно выясняется, что руку, державшую меч, враги уже давно отрезали, причем без анестезии. Не горюйте: сила придет с возмужанием.

Почти 200-летний Гном весело машет топориком, прикрывается щитом, с бодростью горного козла прыгает и бегает. Единственная проблема — уж очень у топора ручка короткая. Но боровичок все равно стоящий — его история, безусловно, самая прописанная.





Красивый меч. Красивый удар. А вот скелеты — полные идиоты.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Битвы очень напряженные, КРОВИЩА хлещет отовсюду, дизайн уровней великолепен, и есть возможность сохраняться во время игры. Слава тебе, господи!" — облегченно вздыхает Дэн Адамс (Dan Adams) с сайта **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 8,8/10)**.

"Испанцы из Rebel Act сделали кровавый и захватывающий hack'n'slash от третьего лица. В начале игра может немного разочаровать из-за неуклюжего управления и длительной загрузки, но когда ваш персонаж добивается степеней известных — тогда начинается настоящее веселье", — откровенничает некто "897987" с сайта **Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: Hit)**.

"Kiss some Axe. Buy Severance", — каламбурит Боби Рока (Bobi Roka) с сайта **D2K (www.deadalfs.co.uk; рейтинг игры: 9/10)**, что в переводе на русский совершенно не звучит. Но при этом добавляет: "Наверное, сюжет можно было бы украсить чем-нибудь более оригинальным, нежели поиск МЕЧА, с помощью которого надо победить вселенское ЗЛО. Хотя мне, откровенно говоря, на сюжет плевать".

Наконец, Рыцарь. Что-то вроде Паладина из Diablo II. Разнообразнейшее оружие, щиты, броня, в меру сложная игра на вражеских и ваших нервах. Подбирается к врагу вплотную, рубит наотмашь и, в зависимости от результата, отскакивает или прикрывается щитом (последних всегда изобилие — только успевай подбирать с убиенных противников). Очень неплох в роли второго персонажа; когда у вас уже есть некоторый опыт, хочется более близкого контакта, хватает рук на сложные комбо-удары и блоки.

В игре очень важен выбор оружия. Реагирует на него примерно тот же внутренний орган, который тянул вас в детстве к витрине с ножами в магазине "Охотник и рыболов": у каждого из почти полусотни лезвий есть свой характер. Вот холодно улыбается короткий broad sword, вот просит крови хищный полумесяц eclipse (биться этим можно только с пятым-шестым уровнем, ибо тяжело, после каждого замаха одолевает одышка)... Все-таки обидно, что против названия "Blade" (именно так — соло, безо всяких "darkness") взбунтовались в Marvel Comics.

ИСТЯЗАНИЕ

Наш коллега мастер меча Ягю однажды заметил: "Если сомневаешься, поесть тебе или не есть, лучше не ешь. Если сомневаешься, жить или умереть, лучше умри".

Купивший Blade of Darkness самурай должен понимать, что подвергает свою домашнюю hi-end-систему тяжким испытаниям, граничащим с древнекитайскими пытками бамбуковыми ростками. Движок, сооруженный в Rebel Act, обладает поистине зверскими аппетитами: в привычном разрешении 1024x768 затруднительно играть даже на PIII + GeForce2, а чтобы добиться от Blade of Darkness хорошего framerate, желательно плюнуть на окружающих (которые обязательно будут показывать на вас пальцем, не переставая, впрочем, истекать слюной) и играть в позорном 800x600 (а еще лучше в 640x480, и нечего так мерзко хихикать).

Любое сборище врагов количеством больше четырех-пяти в буквальном смысле ставит ваш компьютер на колени: авторы не догадались ввести опцию отключения честного освещения, и каждая отрубленная конечность очень реалистично отбрасывает тень на обстановку, заставляя процессор стонать и рычать от напряжения. Результат, впрочем, столь великолепен, что машешь рукой на системные требования и играешь дальше, при каждом удобном случае хватая в руки факел и плюхаясь в воду. Казалось бы — ну все, порадовались и хватит. Полно прыгать от восторга, не дети же. А все равно — видим красивую тень и ОБЯЗАТЕЛЬНО делаем скриншот. Вдруг пригодится?

(Одному из нас, впрочем, программисты компании MiSTland открыли глаза: тени в Blade of Darkness падают только от одного источника света одновременно. Оно и понятно — будь их два и более, мы получили бы компьютеризированный альбом фэнтези-арта.)

Но визуальный ряд — это еще не все. Игра просто пронизана разнообразными мелочами, неочевидными на первый взгляд. И почти все они основаны на той технологии, что заложена в движок. Если вы заглянете в каталоги Lib, Scripts, Config или просто посмотрите, как хранятся записанные игры, обнаружится, что все построено на весьма популярном в определенных кругах языке Python, том самом, что верой и правдой служит в редакторе уровней QuArK. Язык очень мощный и удобный, в том числе и для простого пользователя, жаждущего побольше узнать об игре.

Во-первых, обратите внимание на милый файлик cheats.py в каталоге Lib и оцените, какие забавные читы предлагаются всем желающим. Использовать их несложно: добавляем в подходящее место (скажем, в конец файла Scripts\Menu.py) строчки

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

и используем кнопки, описанные в самом файле cheats.py, — к примеру, с помощью F10 включается бессмертие.

Можно и проще: как описано в NetMisc.py (в функции SavePlayerConfiguration), специальные имена отдельных персонажей автоматически включают некоторые читы. Легко и изящно.

ШЕСТЬ РУН

Само собой, изюминки не исчерпываются способами обмана. Есть и законные, но не менее забавные вещи. Во-первых, когда прорубаешься Амазонкой, несказанно удивляешься, с чего это злобная игра начинает выкидывать врагов раза в полтора сильнее, чем это было в случае с Рыцарем. И только потом догадываешься заглянуть в файл LevelFuncs.py, где обнаруживаешь автоподстройку: более сильному игроку дают более сложных врагов, чтобы он не заскучал.

И еще: вы заметили, что в Blade of Darkness можно и нуж-

но отыскивать и собирать руны? Ходят упорные слухи, что терпеливые люди, сумевшие обшарить каждый закоулок каждого уровня и нашедшие все шесть рун, оказавшись около приметного бассейна с лавой и нажав соответствующий выключатель не один раз, а много, имеют неплохие шансы спуститься в специальное место, где им дадут НЕЧТО. Среди бонусов — солидная прибавка к силе и отсутствие усталости. На-все-гда. Ищите и обрящете.



В КАЧЕСТВЕ ПОСЛЕСЛОВИЯ, ИЛИ К ТОПОРУ!

Жанры современного кино могут похвастаться такой экзотикой, как "итальянский хоррор", "судебный фильм" или даже "поделка Стивена Спилберга". Нам же очень милы slashers, слэшеры, среди которых всем и каждому известны "Техасская резня бензопилой — новое поколение", "Хэллоуин", "Пятница, 13". Главные роли в этих картинах исполняет разнообразное холодное оружие. Саундтреком работают вопли жертв и тупые удары колюще-режущих предметов.

А теперь все внимание на сцену: здесь и сейчас мы торжественно объявляем окончательное рождение нового компьютерно-игрового жанра — это slasher!

Собственно, жанр, как мы его понимаем, делится на две очевидные категории: игры от первого и третьего лица. Разумеется, существуют и мутанты, позволяющие игроку носиться по уровням с "лезвием" наперевес и так, и эдак, но подобные случаи довольно редки и обычно страдают отчетливой хромотой на одну из ног (так, в тот же Blade решительно невозможно играть "из глаз"). (С файтингом все вышеназванное просьба не путать — совсем не то.)

Немного истории. С полным правом одним из первых ПК-слэшеров может быть назван Heretic, показавший, что "3D-action" и "шотган" отнюдь не синонимы. Впрочем, честный "слэш" присутствовал там в минимальных количествах, стыдливо уступая святое место основного режима подлым магическим штучкам.

Другое дело — Witchaven, игра, взращенная на волне успеха Heretic и Hexen. Настоящий мини-рай для любителей помахать шашкой! Witchaven 2: Blood Vengeance получает от .EXE "Наш выбор", но, увы, умирает молодым и в безвестности: мало кто по эту сторону Миссисипи мог похвастаться в 1996 году хотя бы примерным соблюдением рекомендуемых системных требований.

Потом в дверь стучат кованым сапогом, и она резко распахивается: на пороге — Treyarch Invention с Die by the Sword в руке. Симулятор мясницкого фехтования, равного которому не было ни до, ни после. Присутствующие нервничают и прячутся за мебель. Между нами и мечом — только мышь. Комбо-ударов не существует в природе, а при определенной ловкости можно порезаться своим же мечом насмерть. Нашей рукой водит странная тварь из id дедушки Фрейда, спавшая в глубинах разума лет уже двести-триста как. Хочется немедленно отправиться за Святым Граалем...

Любое сборище врагов количеством больше четырех-пяти в буквальном смысле ставит ваш компьютер на колени: авторы не догадались ввести опцию отключения честного освещения...

После ТАКОГО подражателям становится тяжело: в муках рождаются Deathtrap Dungeon от Asylym Studio и Dark Vengeance от Reality Bytes — игры столь омерзительные, что надежда "подраться на мечах" начинает тихо загибаться от удушья...

К счастью, в конце 99-го выходит Drakan: Order of Flame. Внимательные игроки помнят, что главный герой Drakan — вовсе не длинноногая девушка Ryan, а до неприличия шикарный дракон, оттяпавший себе большую часть игрового интереса. Тем не менее мечи и прочая утварь присутствуют в объеме, что позволяет нам с чистой совестью занести игру в "искомый жанр" и даже (о, чудо!) потратить на нее немного времени.

Все это, впрочем, как говорят персонажи классической литературы, "не то и не так". Первая игра после Die by the Sword, заставившая нас восхищенно подвывать своим же собственным ударам, называется Rune, и все полагающиеся ей славословия вам прекрасно известны. На "родной" коробке, не подвергавшейся локализации, написано: "Spectacular Gladiator-style gore fest". Точно, черт, точно. Неглубоко (пара-тройка ударов, преимущественно негуманоидные враги, гигантские молотки, прыжкопазлы — да вы и сами знаете), но чертовски сочно. Вкусно. Жанру — жить.

И вот теперь — Blade of Darkness. Идеальная Rune, если вы позволите такое сравнение. Гимн стали. Фонтан маскулинного шарма. Господа, к топору!

Последний взгляд

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

www.acclaim.com/games/ducatiworld/index.html

Жанр
Racing

Разработчик
Attention to Detail
www.atd.co.uk

Издатель
Acclaim
www.acclaim.com

Сложность	средняя
Графика	3,8
Сюжет	Гонки на спортивных мотоциклах
Музыка	4,1
Звук	3,7
Управление	3,3
Интересность	3

СУТЬ
Крайне неудачная попытка переплюнуть одновременно MotoRacer и Superbike 2001.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), Direct3D-совместимый ускоритель (16 Мбайт ОЗУ, рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM (рек. 8x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
50 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим: split screen.

ФАЛЬСТАРТ

Редакция журнала Game.EXE, не единожды уличенная в гипертрофированных симпатиях к разработчикам из Attention to Detail (AtD), предлагает объявить прошедший март месяцем траура. Именно в эту ненастную пору на свет выползла игра, чурающаяся эпитетов “красивая”, “эффектная” и “увлекательная”, что для проектов AtD характерно в наименьшей степени.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Лицензия Ducati StA и навеянный Gran Turismo режим карьеры не спасут новую игру Attention to Detail от забвения. Ясно как день, что Ducati World значилась в линейке этой компании в качестве проходного проекта, наряду с Sydney 2000 и Lego Racer 2. А что случается с играми, в которые забывают добавить кусочек души, мы знаем прекрасно: неприспособленность движка, физическая модель ясельного уровня и отсутствующий напрочь геймплей — очевидное тому подтверждение. Невменяемые поклонники, впрочем, смогут найти в Ducati World кое-что интересное. Например, возможность заключить с другим гонщиком пари на деньги или мотоцикл. Или вполне сносно выполненный вид “из шлема”. Хотя все это, конечно, от лукавого.

В иной всему та самая лакмусовая бумажка, что в народе именуется “жутко эксклюзивной лицензией”. Стоит опустить ее в кислотно-щелочной раствор с игрой, как правда жизни тотчас же начинает переть изо всех щелей. Одни, не жалея сил и денег, работают на износ, стремясь перевернуть мир, другие же, лениво почесав в затылке, решают обойтись малой кровью и вкладывать душу не спешат. В результате по одну сторону баррикад мы имеем Porsche Unleashed, а по другую, увы, всего лишь Ducati World.

Между тем из попытки AtD сыграть на чужом поле вполне мог бы выйти толк. Раз уж подобный подвиг оказался по силам Polyphony Digital, начавшей с детской гонки MotoToon GP, а закончившей Gran Turismo, то у создателей Rollcage и подавно были все шансы убедить игроков в тотальном превосходстве мотоциклов Ducati над продукцией конкурентов. Не тут-то было.



Еще чуть-чуть, и стена будет взята!

ИДЕАЛЬНАЯ ТРАЕКТОРИЯ
Старенький движок Rollcage переживает не лучшие времена. Оставив нас равнодушными в Stage II, он всем своим видом показывает, что пора подкрутить шестеренки. И в самом деле — если для футуристических гонок формула “десять полигонов + цветное освещение” худо-бедно срабатывает, то для полноценного

изображения связки "мотоцикл-гонщик" подобных ухищрений уже недостаточно.

Результат оскорбляет видевшего Superbike 2001 человека в самых лучших чувствах. Куда делось изящество линий? Куда пропала пластика движений? Мотоциклы в Ducati World выглядят пришедшими из далекого прошлого (годика этак 97-го) динозаврами, а на мужественно квадратную спину гонщика физически больно смотреть. При этом игра претендует на наличие пары-другой кадров анимации, должных обозначать телодвижения незадачливого наездника как в седле, так и за его пределами. Обозначает, это да. Но как!

Глядя на разлученного с мотоциклом гонщика, несущегося вперед по трассе (допустим, неудачный поворот), обреченно опускаешь руки: инвалидность первой группы очевидна, а ведь до земли еще лететь и лететь! Бедолага смахивал на манекен, еще сидя на своем законном месте, а уж теперь-то, подпрыгивая на невидимых кочках и неплохо вписываясь в повороты (суровая реальность жизни!), обладает грацией и пластичностью африканского носорога.

НИКАКОЙ МЕХАНИКИ

Чувствуется, что в AtD не сильно утруждали себя и переработкой физической модели. Чего стоит езда... по стене! Прилично разогнавшись, но, немного не рассчитав угол поворота, вы имеете все шансы заехать на ограждение и, пробыв на нем пару секунд, без проблем вернуться на трассу. Визуально — сущая фантастика. По ощущениям — недоумение вперемежку с брезгливостью. Помилуйте, да разве это мотоцикл?

Представленных в игре моделей Ducati (как-никак полная линейка, начиная с 50-х годов) с лихвой хватает на то, чтобы почувствовать разницу. Определенно, Daytona 250 уступает 748-му в скорости и слегка выигрывает в легкости обращения. Но не более того. Потерявшийся где-то тюнинг приветственно машет рукой из логова EA Sports и оттуда же высокомерно плюет на неполный десяток апгрейдов... Впрочем, все по порядку.

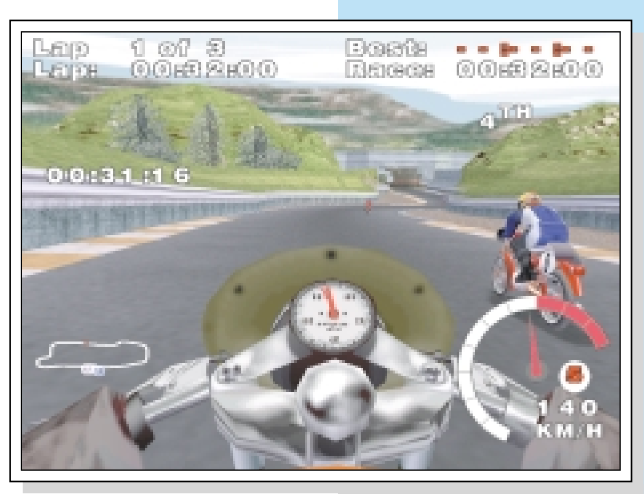
Основной игровой режим Ducati World замечательным образом слизан с Gran Turismo. Скопировано все до мелочей: и лицензии, дающие доступ к соревнованиям более высокого ранга, и сам принцип разделения соревнований на категории, и уйма других, не столь бросающихся в глаза нюансов. Увы, даже этот механический процесс был проделан через пень колоду. В своем стремлении максимально обогатить игровое меню разработчики, к примеру, опустились до выбора шлема и куртки (вероятно, для пущей аэродинамики), но, повторюсь, не дали нам возможности от души покопаться во внутренностях "железных коней". Это уже попахивает банальным надувательством.

В ЧЕРНЫЙ СПИСОК

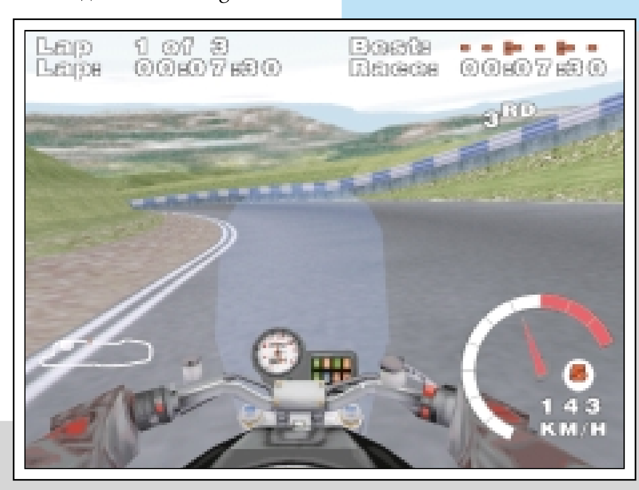
Ducati World оказалась меж двух огней: с одной стороны раздаются стоны аркадников, недовольных странным поведением мотоциклов и падающих в обморок от долгой езды с видом из-за спины (камера воспринимает любую неровность трассы как личное оскорбление и нервно подпрыгивает каждые пять секунд), а с другой — недобро скалятся обожатели всех Superbike'ов, вместе взятых, готовясь содрать с игры шкуру за излишнюю упрощенность, отсутствие тюнинга и сырость режима карьеры.

Кроме того, Ducati World попросту скучна. Необходимость получать лицензии ради "откупоривания" новых соревнований здорово раздражает: каждое следующее испытание отличается от предыдущего лишь длиной участка трассы, по которому надо проехать, не попадая на обочину, да отведенным на все про все временем. Бывало, проедешь без малого два круга и заденешь по случайности задним колесом зеленую траву... А добрая игра-экзаменатор тут же предлагает "встретиться еще раз". Радости, ейбогу, полная чаша.

В своей отчаянной попытке угодить аркадникам и симуляторщикам, заработав при этом немного денег, Attention to Detail все-таки допрыгалась, и теперь, как это ни печально, будет занесена в наш список "разработчиков-одной-игры" (в прошлом номере, если помните, туда отправилась Bungie). Мы, разумеется, обязательно поглядим на Internal Affairs, но только при одном условии: если в ней ни при каких обстоятельствах не будет использоваться движок Rollcage.



Так кататься гораздо приятнее — не трясет.



Это стекло на пол-экрана… Разбить бы.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Да, и еще — может мне кто-нибудь объяснить причину, по которой экзамен проваливается с сообщением "Вы вылетели за пределы трассы"? Они что, не могли ввернуть "Ты сосунок!" или что-нибудь типа того?" — вопрошает Псевдо Ним (Pseudo Nim), загадочное создание с сайта **GameOver (www.game-over.net; рейтинг игры: 59%)**.

"Эй, это всего лишь ПК-версия довольно слабой консольной игрушки! А чего еще вы ждали за свои деньги?" — искренне удивляется Скотт Штейнберг (Scott "Tushie" Steinberg), пишущий для сайта **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 5,7/10)**.

Последний взгляд

SETTLERS IV

www.settlers4.com

Жанр
Стратегия в реальном времени

Разработчик/издатель
Blue Byte
www.bluebyte.com

Сложность	высокая
Графика	4,8
Сюжет	3,5
Музыка	4
Звук	4,6
Управление	4,4

Интересность

4,2

СУТЬ
Не стоит ожидать от Settlers 4 революции в жанре. Некоторые вещи не должны меняться.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/NT4, Pentium 200, 64 Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательский режим до 8 игроков, поддержка голосового чата.

СТАБИЛ ИЗ ЯЙЦА

Персонажи Settlers все больше напоминают кукол. Гипертрофированные головы, маленькие ручки и ножки, наивные глаза в половину лица. Улыбающийся викинг в потешном шлеме вонзает свой меч в живот воина индейского племени майя. Некоторое время соперники счастливо смеются, после чего индеец растворяется в благоухающем воздухе.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Отпускать шуточки по поводу откровенной стагнации, в которой игра пребывает со второй своей части, мне кажется неуместным. Ведь Settlers — это европейский оплот борьбы с армией бездушных заокеанских RTS-клонов. И не какой-нибудь андерграунд с тиражом в три с половиной экземпляра, включая версии для журналистов, а одна из самых продаваемых стратегических игр, которая не копирует никого, кроме самой себя. Кроме того, в Settlers впервые были сформулированы принципы того самого indirect control (непрямого управления), которые затем с таким блеском были воплощены в Dungeon Keeper и Majesty. Так что руки прочь от бастиона. Прошу приветствовать вставанием.

Вообще говоря, рецензировать игру, в названии которой фигурирует порядковый номер “4”, следует с особенной осторожностью. Это так же трудно, как и описать свое отношение к четвертому тому полного собрания сочинений Ф.М.Достоевского, что много десятков лет стоит на полке в ряду прочих и очень хорошо себя чувствует.

Другими словами, ничего нового вы в Settlers 4 для себя не откроете. Основной смысл этой игры — завоевать доселе неподвластный американский рынок, на котором безраздельно властвует клан Age of Empires. По сути, мы становимся свидетелями великой битвы между “новым” и “старым” Светом. Два абсолютно различных подхода, “директ” против “индиректа”. Кто кого?

Продюсер Settlers 4 уверен, что эти игры нельзя даже сравнивать. “Settlers 4 — это милая семейная игра, в которой нет места жестокости и крови. Игроки получают удовольствие, шаг за шагом создавая собственный поселок. AOE делает упор на реализм, на историческую достоверность”.

В соответствии со вкусами среднестатистических американцев концентрация попсы в игре была увеличена на 60%. Уровень жестокости снижен до 0% с точностью до пятого знака после запятой. Модели зданий и юнитов перерисованы и оживлены в очередной раз, и в очередной раз безупречно. Если в Settlers 3 мы



Сравните качество: картинка в минимальном разрешении без использования 3D-акселератора...

еще могли придраться к “водорослеобразным” деревьям, то сейчас критиковать просто нечего. Игра нарисована настолько ярко, сочно, вкусно, что глаз отвести совершенно невозможно.

Наблюдать за поведением подопечных можно часами. Количество деталей в Settlers 4 столь велико, что вы будете каждый день открывать для себя что-нибудь новое. Каждый квадратный сантиметр игровой площади дышит жизнью. Благодаря улучшенной функции увеличения (zoom in) несчастные владельцы 19-дюймовых мониторов обрели возможность погрузиться в сине-зеленый мир Settlers чуть ли не с головой. Журчит ручей, в воде отражается солнце, камыши умиротворенно колышутся в такт ветру. В траве неподалеку пасется самодостаточный заяц. Между прочим, подобная графическая детализация необходима не только для услаждения глаз. К примеру, если у входа в шахту вы не видите буханок хлеба, это значит, что кушать шахтерам действительно нечего, — не надо тратить время на щелчок мыши, чтобы убедиться в этом.

СЛОЖНО?

И если мы сделаем усилие и перестанем говорить о графике и звуке, станет ясно, что игра по-прежнему остается довольно сложной. Интерфейс управления, хоть и прошел значительную модернизацию, все еще в состоянии выбить предохранители в мозгах среднестатистического американца. Сначала ему запрещают управлять юнитами, потом местный townhall отказывается производить крестьянина, вместо лесоруба приходится строить дом лесоруба, чтобы узнать как этот дом построить, человек лезет в меню, а оно каааак... выпадет! Вот предохранители и горят...

Для новичков разработчики создали набор обучающих миссий, числом более десяти. Каждый, кто возьмет за труд пройти их, будет смеяться над своими детскими страхами. Главное — привыкнуть к тому, что в игре ничего не происходит вдруг, что все в мире взаимосвязано и что для воспитания единственного воина необходимо построить шесть различных зданий. Достигнув определенного уровня просветления, вы перестаете спешить, забываете о потенциальном противнике и просто наслаждаетесь происходящим. В этом и есть суть Settlers.

...и тот же самый фрагмент карты, но уже в 1280x1024, all inclusive (все включено).



Между тем потенциальный противник все же существует. Settlers — игра большей частью мирная, и война в ней приживается с трудом. Если помните, в первых частях сериала военных юнитов не было вовсе — нам позволяли только строить охранные башни, которые расширяли границы государства. В Settlers 4 к трем основным расам (римляне, майя, викинги) разработчики добавили некое “Темное племя”. Этот зловещий противник олицетворяет собой все, что ненавистно авторам игры. Единственная задача “темных” — уничтожать Красоту путем выращивания ядовитых грибов.

Три стороны, за которые нам разрешают играть, в целом очень похожи и отличаются лишь на уровне коэффициентов и, разумеется, внешне. Впрочем, у каждой расы есть свой “фирменный” персонаж. Викинги сильны в рукопашном бою, их “лесоруб” превосходит по силе любого мечника, но слабее в защите. Майя получили дополнительного стрелка и пушку вместо катапульты, а римляне — медика, который запросто восстанавливает здоровье окружающих его воинов до 75% от нормы прямо на поле боя. Юнит очень полезный, потому что остальным приходится возвращать раненого в поселок и вести на прием к лекарю.

Таким образом, за свои деньги мы получаем четыре совершенно разные кампании плюс известный многопользовательский режим, теперь (новинка!) с поддержкой голосового чата. Говорить умные слова не хочется совершенно. Если честно, я поиграл в Settlers 4 с огромным удовольствием, и ни малейшего раздражения по поводу некоторой... несвежести игровой концепции не испытываю. В чем секрет? Возможно, в том, что цифра “4” после названия игры — это не так уж много, если учесть практически полное отсутствие подражателей. А может быть, дело в непрошибаемом, здоровом таком жизнелюбии, которым веет от игры за километр. На фоне весенней слякоти сочная зелень вечного компьютерного лета оказывает бесконечно позитивное воздействие. Сестра, оставьте витамины на тумбочке.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

“Поклонники серии Settlers вскоре обнаружат, что четвертая часть носит скорее эволюционный, чем революционный характер”, — справедливо отмечают журналисты **GameSpot (www.gamespot.com)**.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Если текила льется рекой, а боги расположены к вам благосклонно, до десяти воинов племени майя могут повысить свой уровень на “единичку”.
Почему мы не даем игрокам сражаться на стороне Темного Племени? Дело в том, что экономика “темных” предельно проста — они просто производят грибы на грибных фабриках. И все. Нам кажется, это слишком просто, я имею в виду, что нашим игрокам это может показаться скучным...



Новая для Settlers 4 возможность — бескомпромиссный “зуминг” изображения. Для тех, кто и в 1280x1024 хочет насладиться видом колышущейся травы и журчанием ручейка. В том, что каждый элемент демонстрируемого изображения оживлен и озвучен, — можете не сомневаться.

Последний взгляд

PIZZA CONNECTION 2
www.pizzaconnection2.de

Жанр
Экономический симулятор

Разработчик
Software 2000
www.software2000.de
Издатель
Virgin Europe
www.vie.com

Сложность	высокая
Графика	3,9
Сюжет	4,6
Музыка	2
Звук	3,5
Управление	3,5
Интересность	**4,1**

СУТЬ
Графический редактор по созданию пиццы. К редактору прилагается симулятор, который сведет с ума всех, кроме тех, кому терять уже нечего.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 233, 64 Мбайта (рек. 128 Мбайт), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательский режим, к счастью, отсутствует.

ТУПИЦЦА, И НЕМЕДЛЕННО!

Запишите рецепт пиццы “Вегетарианская пирамида” (себестоимость: $120.35; целевая группа: моложавые пенсионеры с искусственной нижней челюстью). Цельный цыпленок с выпотрошенными внутренностями фаршируется мясом кенгуру, по периметру обкладывается кусками баранины, сверху ломтями свинины. Полученный полуфабрикат должен иметь форму пирамиды. Вершина пирамиды украшается сыром моцарелла.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Любителей настоящей, бескомпромиссной, пиццы создатели компьютерных игр держат на строгой диете. Это только кажется, что симуляторов пиццестроения за последние лет пять было пруд пруди. Собравшись с мыслями, вы насчитаете всего три вместе с игрой, о которой сегодня речь. Первая, родом из детства и потому причисленная к лику святых, называлась Pizza Tycoon и была издана в 1995 году могущественной тогда MicroProse. Выход условного продолжения под названием Pizza Syndicate затерялся среди ярких премьер 1997 года. И вот сегодня мы есть играйт в Pizza Connection 2. Несмотря на разнообразие названий, мы говорим практически об одной и той же игре, которую вот уже шесть лет делает немецкая компания Software 2000. Помимо общепитовской темы, ребята весьма сильны в создании симуляторов “Бундеслиги”. К сожалению, до российского рынка эти симуляторы так и не добрались — все тиражи методично и жестоко уничтожаются фанатами “Спартака” на границе с Польшей.

Приготовление пиццы — это высокое искусство, с которым не может сравниться ни живопись, ни музыка, ни иной полет души человеческой. Пицца — очень функциональное произведение искусства: насладившись ее внешним видом и ароматом, вы СЪЕДАЕТЕ пиццу, таким образом отождествляясь с художественным объектом. Не растворяетесь в нем, но растворяете его в себе. Фраза “не перевариваю его творчество” в данном контексте приобретает совершенно новое, а точнее — истинное звучание.

Конечно, многие будут думать о Pizza Connection 2, как об экономической игре. Конкуренция, план по валу, склады, маркетин-



Создать интерьер ресторана своими силами по плечу лишь немногим. Трудна задача и повсюду обман. И чтоб не сбиться, у вас должен быть план.

говые исследования, отмывание денег, реклама и тараканы в тарелках — все это там есть. Скажу больше, за шесть лет непрерывного развития игра так усложнилась, что играть в нее теперь неподготовленному человеку совершенно невозможно. Ползая на бреющем по улицам раз и навсегда нарисованного Лондона, от которого не осталось ничего, кроме местных аналогов храма Василия Блаженного, пытаясь обнаружить отпечатки пальцев, оставленные в этой игре логикой и здравым смыслом, путаясь в бесконечной череде кнопок, ползунков и распашонок, вы постепенно познаете истинный смысл Pizza Connection 2.

Конечно, можно мечтать об открытии трех XXL-ресторанов в городе. Можно копить деньги на шесть "апгрейдов" штаб-квартиры подряд. Можно задавить конкурентов силовыми методами или завлечь в свою общепитовскую сеть 40 туристов одновременно. Но все это преходяще. Оставьте попытки угнаться за временем — оно все равно вас обгонит. Загляните в раздел "Рецепты", нажмите кнопку "Новый рецепт" и начните жизнь с нового блина. Или лепешки. Или коржа, хотя мне тут подсказывают, что корж по определению должен быть сладким. Я не знаю, как называется этот кусок теста, на котором потом появляется картина. Наверное, холст.

Вместо красок — бескрайняя палитра из десяти сортов сыра, всех овощей и фруктов, что растут на этой планете, мяса диких и домашних животных, морских гадов, тайных трав, что собираются один раз в год и только в лунном свете, а также томатной пасты. Предупредительный редактор превращает творческий процесс в удовольствие. Любой из ингредиентов можно измельчить до атомарного состояния с помощью специального "шредера", а можно разместить на холсте в оригинальном виде. Оставьте свои представления о пицце за порогом этой игры. Сыр, ветчина, оливки, томатная паста — все это в прошлом... Приходит время метапиццы нового поколения. Запеченный кругляш должен доносить до едока определенную идею, своеобразный "месседж". Чуть ниже я предложу вашему вниманию несколько рецептов собственной разработки, а сейчас давайте немного опустим планку нашего разговора и побеседуем о том, как выбрать главного героя.

КАК?

Признаться, выбрать главного героя я так и не смог, потому что ни один из трех миллиардов вариантов, просмотренных путем перебора глаз, ушей, подбородков и ртов во всех их комбинациях, меня не устроил. Управляющему с такой внешностью нельзя поручить даже ларек по продаже тухлых сосисок в прогорклом тесте, не говоря уж о пиццерии. Предложенные логотипы компании также не вызывают ничего, кроме желания никогда больше их не видеть. То же, в принципе, относится и к большинству визуальных элементов Pizza Connection 2: игрок совершенно теряется в разнобое стилей, шрифтов и техник. Pizza Tycoon, несмотря на полное отсутствие 3D-моделей и цветовую палитру в 256 цветов, представляла из себя редкостный монолит, не подвластный времени. Образ Pizza Connection 2 я забуду через неделю.

Вместо красок — бескрайняя палитра из десяти сортов сыра, всех овощей и фруктов, что растут на этой планете, мяса диких и домашних животных, морских гадов, тайных трав, что собираются один раз в год и только в лунном свете, а также томатной пасты.

Впрочем, довольно ныть. Игра подобной сложности может выглядеть, как ей заблагорассудится. Куда важней внешности главного героя его умение продавать, покупать, разбираться в тонкостях приготовлении пиццы, быть хорошим политиком, иметь связи в преступном мире, организовывать охрану своих ресторанов. Игрок оказывается перед мучительным выбором — в какой именно пропорции распределить жалкие очки, отпущенные на "генерацию" персонажа.



Основная цель игры, чтобы там ни утверждали ее создатели, — испечь Абсолютную Пиццу. Сколько уйдет томатной пасты на ее приготовление — никому не интересно.

Презрев возможность проходить игру по миссиям (единственный плюс — там есть что-то вроде "введения", ужасно занудного и далеко не полного), мы отправляемся в свободное плавание, где до семи управляемых компьютером персонажей готовы сразиться с нами в городе произвольного размера. Кстати, размер города определяется количеством жителей, и в самом тяжелом случае их всего... 500. Дело в том, что игра моделирует поведение каждого горожанина отдельно. Это настоящий симулятор, господа! Выйдя из пиццерии, студент кулинарного техникума не исчезает в виртуальном тумане, а следует далее по своему маршруту. У него есть память, соб-



Для тех, кто мечтал о создании ночной пиццерии, Pizza Connection 2 — единственный выбор.



Отряд одинаково оранжевых панков вносит свой вклад в оформление соседней пиццерии. Кажется, клиенты останутся недовольны.

ственные предпочтения (лук или капуста?), он может испытывать эмоции, очень часто — чувство голода. Каждое здание в каждом городе (а всего городов десять) имеет свое предназначение, и если игрок потрудится изучить генплан, узнает много нового.

НАЧАЛО ПУТИ

Для начала нам потребуется арендовать помещение под ресторан и построить штаб-квартиру. Место, где будет расположена пиццерия, имеет стратегически важное значение. В каждом районе города живут "свои" горожане, более того, существуют определенные маршруты, по которым жители города предпочитают перемещаться в течение дня. Изучение путей миграции этих ходячих кошельков — дело достаточно занудное, но в целом благодарное. Ведь каждый ресторан должен иметь свою клиентуру. Пиццерия для детей и подростков будет отличаться от пиццерии для яппи. Разработчики всеми силами постарались отметить эту разницу. В игре восемь целевых групп, от детей до стариков, плюс туристы. Каждая группа любит в пицце определенные компоненты, каждая группа предпочитает видеть ресторан в определенном стиле, каждая группа имеет свои представления о том, что такое "дорого" и "дешево".

Игрок, как обычно бывает в таких симуляторах, мечется в поисках компромисса. Угодить всем невозможно. И тогда вы начинаете создавать сеть дешевых закусочных для детей и юношества. Или арендуете большой ресторан в центре города, заказываете у самого модного дизайнера интерьер, разрабатываете эксклюзивные рецепты, задираете цены до небес, чтобы привлечь внимание снобов, и... получаете полный зал.

В игре есть полный набор опций для любителей повозиться с личным составом. Ресторан требует наличия как минимум повара, официантки и пары мальчиков-на-побегушках. Каждый работник полон параметров, среди которых есть "скорость", "мотивация" и даже "здоровье". Навыки специалистов растут со временем, люди устают, требуют повышения зарплаты, не справляются с работой, уходят к конкурентам и просто исчезают по невыясненным обстоятельствам. Если популярность ресторана растет, работу можно организовать в несколько смен.

ОБРАЩЕНИЕ К ДУШЕ

Разумеется, игра предоставляет массу способов ничего не делать самому. Для управления ресторанами можно нанять менеджеров. Для оформления интерьера — профессиональных дизайнеров (вы просто определяете уровень затрат и задаете стиль: "модерн", "ампир" и так далее). Даже в святая святых — на кухне — тоже установлен робот. Просто укажите ценовой диапазон и целевую группу. Одно нажатие кнопки — и пицца "Студенческая", унылая, как передача "Любовь с первого взгляда", готова к продаже по цене три с полтиной. Смотреть на эту пиццу жалко, потому что робот напрочь лишен фантазии и не умеет летать. Он лишь складывает определенные ингредиенты в определенной пропорции, его аудитория — пищеварительная система, тогда как мы, создавая пиццу, обращаемся к душе игрока. Итак, вот вам несколько рецептов, которые я использовал в Pizza Connection 2. Прошу вас, не пробуйте их в домашних условиях.

Три килограмма отборной черной икры не скупясь выкладываем на холсте в форме спирали. Некоторое время медитируем, вращая холст сначала по, а потом против часовой стрелки.

ГРОЗА ПОЛЕЙ

Себестоимость: $27.70.

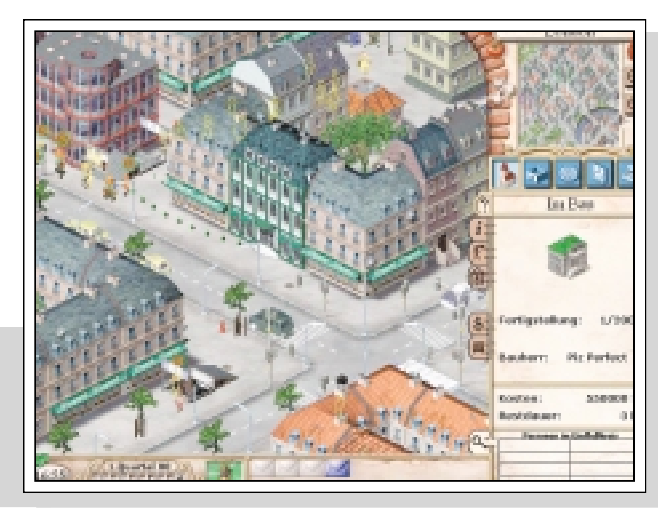
500 граммов сырой зеленой саранчи живописно укладываем на корж, в центре композиции размещаем три половинки вареного яйца. На каждый из трех желтков кладем по спелой вишне. Несколько долек помидоров и мелкопорезанный козий сыр завершают композицию.

Целевая аудитория: самоуверенные молодые люди, предпочитающие сноуборд Сенеке.

МОРСКАЯ СИМФОНИЯ

Себестоимость: $577.78.

Три килограмма отборной черной икры не скупясь выкладываем на холсте в форме спирали. Некоторое время медитируем, вращая холст сначала по, а потом против часовой стрелки. Берем ведерко свежей лесной малины и высыпаем в центре пиццы. Обратите внимание, как гармонируют блестяще черный и корпулентно малиновый. Добавьте по внешнему периметру десяток маринованных грибов — источник белка, а сверху полкило сыра гауда.



Разработчики заготовили 10 очень милых городов в нескольких вариантах — покрупней, помельче. Между тем игрок пользуется этим видом очень редко — во время гангстерских разборок.

Целевая аудитория: знающие себе цену женщины за 35 в поисках чувственных удовольствий.

КЛАССИЧЕСКАЯ
Себестоимость: $16.51.
Апельсин нарезаем кругляшами и раскладываем на холсте. Это основа. В центре пиццы размещаем веночек капусты брокколи, который символизирует дерево. Вокруг брокколи ведут хоровод двадцать нечищеных картофелин. На каждой картофелине лежит тоненький кусочек салями. Сыра нет.

Целевая аудитория: владельцы Renault Clyo Simbol, в глубине души мечтающие о BMW 325i с двигателем M50 Vanos.

ЧЕРНОЕ И КРАСНОЕ
Себестоимость: $4.46.
Обильно поливаем холст свежеприготовленной томатной пастой. Берем пятьсот граммов муравьев и топим их в пасте. Внимание! Центр пиццы должен остаться свободным от муравьев! После того как все муравьи погрузятся в пасту, расположите в центре черную маслину.

Целевая аудитория: посетители спортивных клубов, предпочитающие гребной тренажер беговой дорожке.

ЯДРЕНАЯ
Себестоимость: $3.27.
Мелко нарезанный лимон перемешиваем с тертым чесноком и равномерно покрываем полученной смесью холст будущей пиццы. В центре размещаем цельный кусок ветчины, а на него кладем пучок латука. Не жалея добавляем черного перца. Это не только вкусно, но и полезно.

Целевая аудитория: страдающие всеми видами хронических заболеваний экстремалы.

ВЕЛИКАЯ БИТВА ПОД ПАРМЕЗАНОМ
Себестоимость: $122.28.
Данная пицца иллюстрирует борьбу речного рака с небольшим осьминогом. У каждого из противников есть своя свита. У осьминога — скумбрия, у рака — опарыши. Осьминог и рак размещаются на корже головами друг к другу таким образом, чтобы у едока создалось впечатление, что они находятся в смертельной схватке. Со стороны осьминога расположите десяток скумбрий, остальное место заполните белыми опарышами. Немного репчатого лука и мелко нарезанный пармезан дополнят картину.

Целевая аудитория: работники творческих профессий, продавцы соленых огурцов и кислой капусты.

КАЛЬМАРЫ ТЯНУТСЯ К СОЛНЦУ
Себестоимость: $14.80.
Восемь моченых кальмаров разместите на холсте таким образом, чтобы их тушки были направлены в одну сторону. Постарайтесь сообщить тушкам ощущение полета. В направлении предполагаемого движения кальмаров разместите дольку ананаса. В данной пицце ананас символизирует солнце.

Целевая аудитория: жизнелюбы всех мастей, кроме поклонников группы "Дюна".

СМЕРТЬ В ЛЕТНЕМ САДУ
Себестоимость: $29.34.
Черный виноград без косточек, порезанный крупными дольками ананас, земляника, клубника, дольки киви, немного слив и яблоки живописно расположите на холсте, стараясь придать пицце облик летнего сада. В центр композиции погрузите свернувшуюся в спираль змею. Запекать десять минут при температуре свыше 250 градусов.

Целевая аудитория: взрослые мужчины, познавшие суть вещей.

ГИТЛЕР КАПУТ
Вот так, в легкой и необременительной беседе об искусстве и пролетели отпущенные нам четыре полосы этого замечательного журнала. За кадром осталось почти все, что называют "рецензией на игру": перечисление возможностей, оценка звукового оформления, информация о доступности многопользовательского режима. Надеюсь, настоящие поклонники пиццы не будут на меня в обиде, ведь я так старался, разрабатывая для них фирменные оригинальные рецепты. Мнение всех прочих меня, признаться, не интересует. Скажу лишь, что освоить интерфейс управления будет весьма непросто, графика так себе, юмора особенного в игре вы не найдете, и серьезной ее при этом назвать не получается. Pizza Connection 2 вышла рыхлой, эклектичной, распухшей от обилия статистической информации и возможностей. Сложнее этой игры может быть, пожалуй, только симулятор "Бундеслиги". Но если вы игрок из "старой гвардии", то бояться вам нечего. И не в такое играли.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ
Pizza Connection 2 симулирует повседневную жизнь городских жителей. Каждый посетитель пиццерии — самостоятельная личность с собственным желудком, вкусом, предпочтениями. Маленькие и голодные, они ползут по огромному городу от офиса к бару и обратно... Употребление мелко нарезанных крыс, тараканов, земляных червей в качестве ингредиентов может здорово улучшить ваше финансовое положение. Если вы добавите все эти составляющие в продукцию ваших конкурентов.



Последний взгляд

PRO RALLY 2001
www.ubisoft.co.uk/prorally2001/uk/frames

Жанр
Раллийный симулятор

Разработчик
Ubi Soft
www.ubisoft.com
Издатель в России
"Бука"
www.buka.ru
Издатель в Европе
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	средняя
Графика	4,5
Сюжет	4
Музыка	2,8
Звук	3,5
Управление	1 (4 с рулем)
Интересность	3.9

СУТЬ
С нечеловеческой скоростью по узенькой такой дорожке. Надо уметь!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 266, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор, 4x CD-ROM, DirectX 7.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
1. Руль обязателен! Без него грамотное управление автомобилем невозможно.
2. Игра отчего-то вышла только в Европе.
3. Многопользовательский режим: split screen, TCP/IP, онлайновый сервер www.gameloft.com.

АПЕЛЬСИНЫ БОЧКАМИ

Разгружайте! Все, о чем вы мечтали, все, о чем мы кричали, требовали и что издевательски критиковали. Поделом. Все произошло прямо по классику: свобода нас встретила радостно прямо у входа. Братья отдали руль. Типа, вези, полиглот. Умничал? Получай чаевые, эрудит. Хотел с обрывов падать? Лети, белая ворона.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Снег с солью. Снег такой приятный, пушистый, красивый. Но проехать по сугробам невозможно. Тогда добавляют соль, снег тает, получается более или менее проходимая каша. Pro Rally 2001 — вот такая кашица. Множество крепко просоленных правильных задумок. Реализм графический и географический, смешанный с периодической профанацией обыкновенных физических законов.

Всего пару номеров назад, аккуратно раскладывая по кирпичикам Colin McRae Rally 2, мы дорожным катком прошлись по характерным недостаткам раллийных симуляторов. Мол, ограниченные они и недалекие. Не дают нам, лихим водителям, выступить в полный рост. И что вы думаете? Ubi Soft выпускает свой вариант, собственное видение ралли — резво прыгая через красные флажки принятых в жанре условностей. Буквально через пару часов дорожных откровений нам захотелось забраться обратно в удобные рамки монорельсовых раллийных желобов и больше никогда оттуда не вылезать. Страшно!

В игре здорово реализованы фары. Очень реалистично, действительно помогают жить!



ВОВОЧКА, К ДОСКЕ
И дорога у них узкая. А управление недостаточно чувствительное с одной стороны, но слишком отзывчивое с другой — в зависимости от ситуации. Что? Нет, мы отличные танцоры.

В школе мы были отъявленными хорошистами. Pro Rally 2001 из вредности не допускает игрока до участия в чемпионатах, пока тот честно не сдаст на водительские права. Странная для наших широт система — но не лезть же за чит-кодами! В режим Arcade с призрачными полупрозрачными автомобильчиками соперника играть как-то стыдно. Да и захочется ли вам участвовать в соревнованиях, когда вас снимают с дистанции, если не успели пройти контрольный пункт за заданное время? Вполне может быть, что разработчики это время прохождения участка брали с потолка, а вы, как ручная мартышка, с криками отчаяния растрясаете жирок по ухабам в надежде успеть. Надо быть подозрительнее, коллеги.

Так что приходится отматывать срок в местной гимназии. Кататься вокруг аккуратно расставленных, намертво приваренных к асфальту разноцветных бочек безумно весело. Вот вам поворот на 180, а вот вам "восьмерка". Я на своем "Ситроене" еще и вышивать



умею! Если умудриться пройти все десять зачетов очень хорошо (опять-таки по неизвестным нам стандартам), в режиме “Чемпионат” откроются сразу два мероприятия, низкой и средней сложности. Нам же, хорошистам, пришлось прогрызать дорогу к следующему чемпионату, гоняя по менее престижным трассам на более слабых машинах. Зато есть опыт!

СТРАННЫЙ ТАКОЙ СТАРИЧОК

Про клавиатуру забудьте сразу. Pro Rally 2001 получила свое название не потому, что речь там идет про ралли. В Ubi Soft все серьезно, — так что уж постарайтесь найти руль и педали. Без них играть невозможно. Выкидывайте клавиатуру, кому говорю.

Избавились? Молодцы. А теперь подумайте, насколько здравым выглядело это решение со стороны. Тем более что сама Pro Rally 2001 оставляет странное, глубоко дисгармоничное впечатление. В игре удачно воплощено множество замечательных идей — мы о них мечтали в ожидании подгрузки очередного уровня CMR2. “Но что-то не так, я сегодня одинок”, — утверждается в известном ремейке “Интернационала”. В каждой ложке вкуснейшего меда, будь он собран на графической, физической или геймплей-пасеке, обязательно находится отвратительная крохотная капля д., которая лезет в глаза, уши, рот, нос и душу. Ты ей в дверь, она в окно.

Pro Rally 2001 из вредности не допускает игрока до участия в чемпионатах, пока тот честно не сдаст на водительские права.

Графический движок игры было бы справедливо назвать “Хамелеон”. Свое мнение о нем можно менять много раз — и каждый раз под гнетом убедительных фактов. Вид из кабины водителя, в общем и целом, не впечатляет. Мы уже избалованы неземными красотами экзотических раллийных трасс. Запоминается лишь удивительная, повсеместная гладкость текстур и четкость изображения. Пока едешь по маршруту, глазеть по сторонам некогда — но внимание к деталям ландшафта располагает к себе. Стандартные “потемкинские деревни” по обочинам сделаны на удивление тщательно и красиво (объяснения этого факта чуть ниже). Дорога просматривается замечательным образом, а что еще надо водителю? Говорите, немой штурман? Отличная идея.

Момент просветления наступает при просмотре своих подвигов после финиша, при разборе полетов. Вы и не замечали, насколько хороша графика! Съемка с внешних камер демонстрирует удивительно реалистичную панораму, насыщенность красок, почти есенинский романтизм пейзажей. Вот только камеры скрадывают стремительность движения вашего автомобиля. Небольшое удаление (zoom out) дает неожиданный результат. Машина обретает значительную долю прыти, зато становится заметной солидная концентрация объектов вокруг дороги и их печальное отсутствие чуть дальше, вглубь, где обитают легендарные партизаны. Опять разочарование — ну что ты будешь делать!

СВОБОДЫ

Зато сколько невинного наслаждения способна доставить Pro Rally 2001 любителю быстрой езды! Я свечкой падал с обрыва в морские пучины. Я промахивался мимо мостов и с восторженным воем сигал в ущелье, на самое дно. Я упоенно прыгал по холмам на задворках безымянной английской деревушки. Я бороздил глубокие снега Швеции в поисках северных оленей! Развлекался.

До сих пор подобные радости были доступны лишь любителям сомнительных offroad-удовольствий, потомков Monster Truck Madness. Раллиста вне дороги представить себе сложно — так зачем мучиться, перегружать дизайнеров и делать обочины? Все раллийные симуляторы, все, кроме Pro Rally 2001, придерживаются именно такой циничной политики. Colin McRae Rally 2 давала определенную степень свободы в паре метров справа и слева от дороги — но не более того. Если прилежно кататься только по колее, мелкое жульничество разработчиков может остаться нераскрытым. Но, простите, кто способен удержаться на дороге, когда в крохотном Peugeot 206 WRC спрессованы триста (300!) лошадиных сил — да с турбонаддувом?! Подобный исход абсолютно невозможен, разве что вы ведете себя как сбежавшая из дома престарелых миссис Хоккинс за рулем семейного “Кадиллака” 1953 года выпуска.

Итак, полная свобода. Несешься по узенькой тропке вдоль горного склона и пони-



Небольшие нарушения законов физики в игре допускаются. Например, прыгающая по отвесным склонам “Ауди”.



И в самом деле, а почему бы не вперед?

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Том Брэмвел (Tom Bramwell), штатный гонщик-ас на содержании сайта **EuroGamer (www.eurogamer.net)**, симпатизирует Pro Rally 2001 только тогда, когда в нее не играет: "Все чемпионаты более или менее одинаковы, школа вождения безумно утомительна, а поведение машины на дороге вообще не лезет ни в какие ворота".

маешь: в случае нечаянного промаха падать придется долго. Когда пролетаешь по серпантину Сан-Ремо и видишь далеко внизу крохотные верхушки елочек, знай — они настоящие. При определенном усердии на одну из них можно приземлиться вместе со всем полноприводным французским табуном. В полете размышляешь о суетности моды на реализм и странном желании немедленно вернуться на трассу. Желательно, правильно позиционированным: капотом к финишу, багажником к старту (это возможно, но ценой в каких-то десять секунд). Те же глубокие чувства испытываешь, заблудившись где-нибудь в холмах старушки Англии. Там так легко свернуть на абсолютно "левую" дорожку и укатить в "молоко"! Заметьте, дороги не заканчиваются в пяти метрах от основной трассы: они уверенно петляют, как настоящие. Штурман икает.

Здесь не ставят нарочито деревья и столбы — ведь траекторию выхода из поворота предсказать невозможно, вы можете вообще проскочить сквозь перелесок. Как пуля.

В PR2001 действительно самые лучшие трассы, когда-либо созданные для компьютерного раллийного симулятора. Они естественны. Без замысловатых виражей, идиотских железобетонных ворот через каждые полкилометра и фрустрирующих тупиков-загончиков. Здесь не ставят нарочито деревья и столбы — ведь траекторию выхода из поворота предсказать невозможно, вы можете вообще проскочить сквозь перелесок. Как пуля. В мосты вписываться не обязательно, можно попробовать перепрыгнуть через ручей и выскочить на трассу уже с другой стороны. Бедлам? Конечно. Зато как весело.

Вкратце. Любимый серпантин местами беспардонно испорчен. Вы где-нибудь видели, чтобы каменное ограждение вдоль кромки дороги прерывалось каждые пять метров, образуя манящие провалы? Либо оно есть, либо его нет. А здесь — втыкаешься капотом в торец и отдыхаешь. Зато Pro Rally 2001 может похвастаться самыми замечательными зимними трассами. Без замысловатых обросших льдом по периметру поворотов, призванных выжать из вас весь костный мозг в попытках остаться на дороге. Вместо этого сравнительно прямая трасса с веселыми прыжками. Даже проклятая всеми раллистами Англия держится молодцом!

ДОБАВИТЬ ГАЗ, СБРОСИТЬ ГАЗ

Это "Бука" так перевела "gear up/down", переключение передачи. Видимо, это карма. Pro Rally 2001 имеет блестящую подборку трасс и отличный графический движок. Но кататься утомительно. Автомобильная физика не вызывает особых нареканий (и комплиментов тоже) — до момента пересадки на чуть более мощное авто. Ситуация абсурдна: машина действительно идет по трассе быстрее. В таком же ускоренном темпе летают чайки, прыгают с обрыва и переворачиваются автомобили. Создается впечатление, что в ход пошла замедленная съемка. Что, благодаря увеличению мощности двигателя автомобиля, быстрее стал работать графический движок! Удивительное рядом. Играть не хочется, хотя очень хочется. Не наш выбор!



РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#4 (19) ’01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ СТР.102

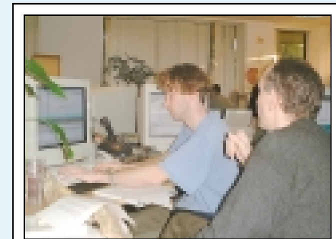
ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ: ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Продолжение. Начало см. в ## 2-3’01

З → П → У → Р → С где
З означает “В голове у Макбета рождается Замысел”.
П означает “Макбет и леди Макбет разрабатывают План”.
У означает “Совершается Убийство”.
Р означает “Следует ответная Реакция”.
С означает “Смерть. Они расплачиваются за свои грехи”.
А теперь смотрите: мы рассматриваем сюжет как последовательность событий З, П, У, Р, С. Но, может быть, нам следует рассматривать его так:
x — p(x) → y — p(y) → z — p(z) → u — p(u) → v

ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.106

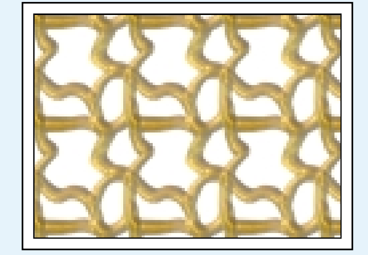
LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ





Продолжение. Начало см. в ## 8-11’99, 2-11’00, 1-3’01

Сегодня я предлагаю вам вернуться немного назад в нашей бесконечной истории.



КОНКУРС СТР.108

КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

…особого отвращения ваше творение не должно вызывать уже сейчас. Если же вам до этой стадии добраться пока не удалось — придется ждать следующего конкурса, серьезные изменения делать уже поздно.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ЧЕТВЕРТАЯ. ТЕХНИКА НА ГРАНИ ФАНТАСТИКИ

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ:

ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Продолжение. Начало см. в ## 2-3'01

Марк БАРРЕТТ

КРИС КРОУФОРД — МАРКУ БАРРЕТТУ 11 АВГУСТА 1999 Г.

Марк, для начала я бы хотел выразить вам признательность за превосходно продуманные идеи и их элегантное оформление. Я уже настолько привык к одним и тем же старинным склокам, что ваши по-настоящему новаторские мысли буквально застали меня врасплох. Более того, ваши доводы кажутся мне достаточно убедительными, чтобы рассмотреть их со всей серьезностью. Во многом вы, безусловно, правы. Конечно, мне была бы грош цена, если бы я не нашел в них чего-нибудь такого, с чем был бы не согласен, но общее впечатление у меня таково: ваши идеи просто потрясающи и требуют досконального изучения.

Насколько я понял, первое ваше соображение заключается вот в чем: применяя средства выражения пассивной среды, мы вызываем у пользователя определенные ожидания, совершенно не соответствующие интерактивному повествованию. Я давно понял, что эта сложность присутствует в случае с графическими изображениями и анимацией, но никогда не считал, что от такой же проблемы пострадает и текст. Но вы абсолютно правы.

К счастью, разрабатываемая сейчас вторая версия "Эразматрона" позволяет "отвязать" интерфейс от самой машины, так что использовать текст больше не требуется. Вы можете собрать все, что хотите видеть "на выходе" программы-рассказчика, и "подцепить" это к самой программе. Сей факт позволяет уклониться от выпущенной вами пули, но проблемы все-таки не решает. На этот счет у меня есть другая идея: в интерфейсе можно использовать "суб-язык". К каждой команде (глаголу) будет присоединена короткая фраза, включающая возможные значения относящегося к ней главного объекта или нескольких второстепенных. Таким образом, имеющаяся в "Эразматроне" команда "ChallengeHot" может быть применена для выражения фразы "challenge <Имя_Главного_Объекта> hotly", а команда "AgreeToAccompany" — для выражения фразы "agree to accompany". Затем мы определяем несколько различных точек зрения, предусмотрительно введя вспомогательные команды "did", "does" и "shall". В результате у нас получится неуклюжий, но вполне понятный английский язык, с пассивной средой литературы никак не связанный. Что вы об этом думаете?

Второй ваш аргумент более серьезен, но вот конкретики в нем меньше. Насколько я понял, нам следует, планируя наш рассказ, сделать упор не на сюжете, а на моделировании. В целом, я согласен с тем, что в данном случае желателен более высокий уровень абстракции, — вот только не понимаю, как все это должно работать.

Отступление от темы: я согласен с вами только до тех пор, пока речь идет о самых высоких уровнях разработки интерактивного мира. Но я по-прежнему убежден, что нижний, ближайший к пользователю уровень по-прежнему должен базироваться на отдельных, индивидуальных событиях, выражаемых формулой "субъект — глагол — объект". Проблема в том, что такая схема оказывается слишком неуклюжей, если исходить из глобальных целей автора. Нам необходим более высокий уровень созидания, и здесь я согласен, что он должен быть более абстрактным.

То, что мы исследуем при помощи "Эразматрона" 2-й версии, есть абстракция, основанная на разработке по принципу "сверху вниз". Создатель истории начинает с четырьмя основными командами: "Вступление", "Проблема", "Поиск решения" и "Решение проблемы". Каждую из этих команд можно разбить на вспомогательные, которые, в свою очередь, разбиваются еще более подробно, и так далее, до тех пор, пока история не обрастет деталями настолько, чтобы удовлетворить ее автора. Но такой подход не имеет ничего общего с абстрагированием и, что совсем неприятно, основывается непосредственно на сюжетности, против которой вы предостерегаете.

Итак, какого же рода основанную на моделировании абстракцию мы можем состряпать? Сюжет описывает последовательность событий, а модель описывает некий процесс. Что мы имеем в виду под "художественным процессом"? На это дело можно взглянуть, например, вот с какой стороны (в качестве примера пусть будет "Макбет"):

З → П → У → Р → С

где

З означает "В голове у Макбета рождается Замысел".

П означает "Макбет и леди Макбет разрабатывают План".

У означает "Совершается Убийство".

Р означает "Следует ответная Реакция".

С означает "Смерть. Они расплачиваются за свои грехи".

А теперь смотрите: мы рассматриваем сюжет как последовательность событий З, П, У, Р, С. Но, может быть, нам следует рассматривать его так:

$$x — p(x) \rightarrow y — p(y) \rightarrow z — p(z) \rightarrow u — p(u) \rightarrow v$$

Иными словами, сами события мы рассматриваем как неизвестные, но мир этих событий определяем на основе неких процессов p, где p — функция от тех самых событий-переменных.

Все это выглядело и звучало бы просто великолепно, если бы не одна маленькая деталь: а что они такое, эти самые процессы? Как мы их определяем? И тут мы скатываемся прямиком

к нынешней модели "Эразматрона", потому что основные компоненты упомянутых процессов это: 1) природа события, "запускающего" данный процесс, и 2) результат (выбор), этим процессом порожденный.

В этот момент я в отчаянии воздеваю руки. Но сдаваться не собираюсь! Я буду продолжать продираться в выбранном направлении и надеюсь, что вы поменяете свои взгляды и составите мне компанию.

Дополнительная просьба: в нашей переписке встречается много очень полезных идей, которые могли бы существенно помочь еще кому-нибудь. Как вы смотрите на то, чтобы выкладывать наши письма в список рассылки для "эразматиков"?

Крис.

МАРК БАРРЕТТ — КРИСУ КРОУФОРДУ 17 АВГУСТА 1999 Г.

Крис!

И снова цитаты из вашего письма привожу курсивом, после чего отвечаю обычным шрифтом.

Насколько я понял, первое ваше соображение заключается вот в чем: применяя средства выражения пассивной среды, мы вызываем у пользователя определенные ожидания, совершенно не соответствующие интерактивному повествованию.

Да, это удачное обобщение. Правда, в данном случае оно не подходит. Почему именно, становится ясно, если сделать основной упор не на воссоздании пассивной формы рассказа, а на сохранении, причем любой ценой, возможности получения интерактивного опыта. Приняв точку зрения игрока, мы понимаем, что единственная возможность создать притягивающий внимание, саморегулирующийся воображаемый мир (та самая иллюзия, которой стремятся добиться авторы во всех средах изложения) и в то же время обеспечить поддержку мгновенного и гладкого взаимодействия с пользователем — это моделирование. К сожалению, мы просто не в состоянии смоделировать основные аспекты методологии пассивных форм изложения, из которых наиболее важным является взаимодействие при помощи языка — между пользователями и приложением, а также между персонажами нашей истории. С другой стороны, если мы начнем строить модель из драматически насыщенных элементов, то, вероятно, сможем накопить нарративную массу, достаточную для того, чтобы ее потенциала хватило на создание полноценного художественного произведения без малейшего вреда для интерактивности.

Негативный же эффект такого приближения состоит в том, что оно неизбежно ограничит наши возможности: мы сможем рассказывать лишь такие истории, которые не будут вызывать у аудитории ожидания взаимодействия при помощи языка. Но это вовсе не обязательно станет для нас слишком серьезным "штрафом". В любой пассивной среде ни одна история не адаптирована одновременно ко ВСЕМ формам изложения. Например, очень редко бывает, чтобы блестящая книга стала великолепным фильмом. Ведь мало того, что при разработке (по сути, написании сценария) и постановке фильма необходимо внести значительные изменения в технику повествования, так есть еще один, причем более важный аспект: книга была превосходной потому и только потому, что была адаптирована именно к среде *литературы*, и пользователь (читатель) получал именно *литературный* опыт, перевести который в кинематографическую форму нельзя по определению.

А значит, у нас будет шанс добиться успеха только в том случае, если мы не станем пытаться повторить другие среды изложения, а сумеем обеспечить полновесный *интерактивный* опыт. Но даже в таком случае нас ждет провал, если вся игра сведется к тому, что мы просто предложим пользователю решить несколько головоломок или подстрелить пяток зубастиков. Нет! Мы должны вовремя понять следующее: интерактивность — наш главный и, по сути, единственный аргумент в пользу того, чтобы не оставлять попыток обеспечить читателю интерактивный нарративный опыт. Причем интерактивность должна быть такой, чтобы аудитория воспринимала ее на эмоциональном уровне, то есть, попросту говоря, переживала.

Представляю себе, как кто-нибудь возразит: мол, все, что нам нужно сделать, — это изменить ожидания нашей аудитории. Однако не так все просто: от проблемы мы не избавимся. Это замкнутый круг. Но ведь речь идет не о расширении техники изложения в определенной, давно сформировавшейся среде (к примеру, кино). Мы пытаемся именно *воссоздать* давно известную, а потому ожидаемую публикой технику этой среды. А значит, единственная возможность изменить ожидания пользователей в интерактивном мире — поменять саму технику нашей среды. Очевидно, что, о какой бы среде ни шла речь, изменить ее по своему вкусу нам будет, мягко говоря, трудновато.

Добавлю от себя: обеспечение игроку нарративного опыта я считаю самым важным. Поэтому, когда я ставлю перед собой остальные задачи, мне нужно принимать сей факт во внимание. Я не собираюсь разрабатывать систему, при помощи которой любой автор сумеет сделать интерактивной любую историю. Наоборот, я хочу создать некий единый, общий интерактивный опыт, прототип, который во время игры вызовет у пользователя настоящий эмоциональный отклик. И я не сомневаюсь, что впоследствии, оглядываясь назад, любой игрок легко сможет описать происходившее с ним в *нарративной* форме.

Я давно понял, что эта сложность присутствует в случае с графическими изображениями и анимацией, но никогда не считал, что от такой же проблемы пострадает и текст. Но вы абсолютно правы.

Вопрос о том, чего ожидает пользователь, более полно рассмотрен на моем Интернет-сайте в документе под названием "Прозрачность в интерактивной среде" ("Transparency in Interactive Entertainment"). Если вы захотите с ним ознакомиться, ищите его по адресу: www.prairiearts.com, в разделе "Теория дизайна" (Design Theory).

К счастью, разрабатываемая сейчас вторая версия "Эразматрона" позволяет "отвязать" интерфейс от самой машины, так что использовать текст больше не требуется. Вы можете собрать все, что хотите видеть "на выходе" программы-рассказчика, и "подцепить" это к самой программе. Сей факт позволяет уклониться от выпущенной вами пули, но проблемы все-таки не решает.

Думаю, это верный ход. Всего лишь уменьшив необходимость использования языка, вы обеспечиваете автору гораздо более широкие возможности для задействования воображения игрока. Очень удачный пример такой вот нарративной разгрузки пассивной среды встречается в "Космической Одиссее 2001 года", там, где никому не известные ощущения полета в межзвездном пространстве выражаются вращающимися разноцветными лучами и плоскостями, словно "протекающими" сквозь съемочную камеру. Что бы ни хотел сказать таким образом Кубрик (Stanley Kubrick, режиссер упомянутого фильма. — **Прим. перев.**), ему удалось сделать это без слов. В результате то, каким образом поймет увиденное на экране каждый пользователь (зритель), зависит целиком от его собственного восприятия. И при этом данный фрагмент не "выпадет" для него из истории в целом, он не теряет нити повествования. (Что касается утери нити повествования, могу лишь процитировать Сэмюэля Джонсона (Samuel Johnson): "Ни один автор не пишет сразу для всех читателей".)

На этот счет у меня есть другая идея: в интерфейсе можно использовать "суб-язык". К каждой команде (глаголу) будет присоединена короткая фраза, включающая возможные значения относящегося к ней главного объекта или нескольких второстепенных. Таким образом, имеющаяся в "Эразматроне"

команда “ChallengeHot” может быть применена для выражения фразы “challenge <Имя_Главного_Объекта> hotly”, а команда “AgreeToAccompany” — для выражения фразы “agree to accompany”. Затем мы определяем несколько различных точек зрения, предусмотрительно введя вспомогательные команды “did”, “does” и “shall”. В результате у нас получится неуклюжий, но вполне понятный английский язык, с пассивной средой литературы никак не связанный. Что вы об этом думаете?

Я думаю, что таким образом можно решить некоторые чисто механические проблемы, однако создателям историй в процессе приближения к реалистичности и устранения инстинктивного неверия в происходящее придется иметь дело с немалым количеством вопросов другого рода. Чрезвычайно важную роль играют обе точки зрения (самого игрока и его героя), но если так, то они принципиально важны всегда! Не менее важно определить методы, при помощи которых игрок будет получать информацию от автора и персонажей, персонажи будут общаться между собой, и/или игрок будет взаимодействовать с внутренним миром истории. Кроме того, существует еще одна опасность: возможно, текст будет слишком сильно перекликаться с другими элементами представления (звук, графика) и в сравнении с ними заметно бледнеть.

Что же касается того, сработает ли ваша задумка или нет... Не уверен в этом. Меня все-таки больше беспокоит вот что: вам нужно будет найти людей, которые сумеют придумать весьма специфическую технологию, при помощи которой процесс удастся заставить работать на вашей машине. Заметьте: вам нужно именно придумать новую технологию, а не пытаться использовать известные способы из других сред. Тот автор, который поставит во главу угла саму идею своей истории, не учитывая специфики используемой для создания этой истории технологии, заведомо обречен на жестокий провал. В остальном, однако, мне сначала нужно посмотреть на то, что вы сделали, — лишь после этого я смогу сказать, будет ли оно работать.

Второй ваш аргумент более серьезен, но вот конкретики в нем меньше. Насколько я понял, нам следует, планируя наш рассказ, сделать упор не на сюжете, а на моделировании. В целом, я согласен с тем, что в данном случае желателен более высокий уровень абстракции, — вот только не понимаю, как все это должно работать.

Ну, саму по себе интерактивную модель создать очень легко (это действительно так, хоть и звучит довольно громко). А если добавить в контекст добрую толику драматической составляющей, то мы получаем возможность смоделировать рассказ в ретроспективе. Более того, самые важные компоненты рассказа такого рода (созданного на основе модели) практически не отличаются от этих же компонентов пассивного повествования, за исключением того, что в нашем случае немаловажное значение имеет сама модель. Чтобы разобраться в моих соображениях подробнее, давайте внимательно рассмотрим, что же именно преподносит рассказчик своей аудитории, причем сделаем это на самом высоком уровне абстракции, когда история рассказывается именно в пассивной среде.

Во-первых, у нас имеются беллетристические, вымышленные, элементы: места действия, персонажи, диалоги, отдельные сюжетные линии. Они могут иметь, а могут и не иметь прямой связи с реальностью. Однако аудитория подразумевает, что все эти искусственные элементы так или иначе являются объектами ссылок. Некоторые из них будут ссылками репрезентативными, как в том случае, когда киноактер изображает реальное человеческое существо, другие — ссылками абстрактными, и даже слишком абстрактными (пример — разноцветные световые лучи в упомянутом выше фильме Кубрика). И пока игроки понимают все эти ссылки, видят связи между происходящими событиями, мы можем спокойно добавлять в модель беллетристические элементы в любом количестве. Сам процесс моделирования от этого нисколько не пострадает. Всего лишь изменится вложенный в модель смысл.

Во-вторых, имеет место такая штука, как “время жизни” всех этих беллетристических элементов, то, что мы называем “продолжительностью действия”. Продолжительность действия очень редко определяется с точки зрения времени, проходящего между двумя узловыми моментами сюжета. Как правило, под продолжительностью действия понимают время, прошедшее между началом истории и ее концом. И, если только мы не пытаемся заставить игрока двигаться вперед по какой-либо заранее заданной сюжетной линии, упомянутый промежуток времени оказывается для нас настоящим сокровищем! Благодаря достигнутой гибкости мы вообще можем проигнорировать существование сюжетных линий и позволить игроку “жить” в мире истории так, как он сочтет нужным. Нарративный контекст модели (он вовсе не подразумевает линейности сюжета) при этом уничтожен не будет.

В-третьих, не стоит забывать о причинно-следственной связи между отдельными вымышленными событиями, совокупность которых в пассивной среде и называется сюжетом рассказа. Эти причинно-следственные отношения позволяют читателю узнавать, как те или иные события соотносятся друг с другом, благодаря чему он, читатель, постигает их значение и то, как они указывают на события, которые могут произойти в дальнейшем, и как они будут между собой соотноситься. Вот что интересно: в процессе моделирования мы тоже вносим в историю некоторые узловые события, однако при этом нам не нужно заставлять игрока следовать по строго определенному пути, чтобы не потерялась логическая связь между этими узловыми точками. О сохранении этой связи в модели позаботятся сами правила, согласно которым игроку предлагаются варианты выбора. Более того, совокупность вариантов выбора игрока на протяжении всего времени действия будет содержать строго определенную последовательность таких вот узловых событий — почти как в обычном, заранее заданном сюжете. Единственное серьезное отличие состоит в том, что интерактивную последовательность узловых событий можно будет увидеть только в ретроспективе, причем, возможно, только наиболее важную их сторону и только с точки зрения человека, который эти события пережил.

В-четвертых, нужно учитывать еще и порядок следования узловых событий, то есть “направления” связей между ними. Безусловно, в подавляющем большинстве случаев они рассматриваются в хронологическом порядке, но такой подход не является строго обязательным. Например, в “Уловке-22” узловые события расположены хаотично. А значит, порядок следования ключевых моментов рассказа вовсе не обязательно зависит от хронологии причинно-следственных связей между этими событиями. Как и в случае с временным промежутком между началом и концом истории, подобная гибкость позволяет нам дать игроку возможность бродить, где ему вздумается, и делать все, что ему вздумается. При этом нам не нужно будет беспокоиться о том, что мы не “ведем” его в нужном направлении. И пока принятые игроком решения приводят к какому-либо результату, пока игрок получает что-то “на выходе” (немедленно или спустя какое-то время), он имеет возможность определенным образом интерпретировать происходящее, извлекать из него смысл.

В-пятых. Какой бы ни была в модели окружающая обстановка, она таит в себе скрытое “обещание”, что ее исследование не будет напрасным. И этот намек оказывается для игрока достаточной мотивацией для того, чтобы добровольно потратить

свое время (на сей раз реальное) и сконцентрировать на этом исследовании внимание. Причем читатель оказывается задействованным в процессе и физически (он сидит в театре или переворачивает страницы), и интеллектуально (ему приходится следить за причинно-следственными связями между узловыми точками), и эмоционально (он невольно верит или не верит в происходящее, переживает и сопереживает). И, внося в картину подобное "обещание", любой автор (независимо от того, что именно он создает) берет на себя обязательство поддерживать, используя ту самую технику "прозрачности", вовлеченность читателя в происходящее. Таким образом автор сохраняет свою аудиторию до самого конца.

Ну ладно, давайте теперь рассмотрим, как нам удастся использовать все эти элементы для того, чтобы привнести в модель нарративный опыт. По определенным причинам, которые будут объяснены позже, мы не будем говорить о моделях трехмерных, а также о тех, в которых имеются конфликты между оппонентами.

Давайте лучше представим себе логистическую операцию, в которой отведем игроку роль клерка. Алгоритмы будут у нас определять, когда и под какими номерами игроку доставляются те или иные, условно говоря, предметы, какие ресурсы требуются и когда их следует доставить на место. Работа у игрока будет чрезвычайно простой: вовремя проверять, что все сходится, что все показатели совпадают с требованиями.

Да, это очень просто, но при этом невыносимо скучно — в смысле получения нарративного опыта. Поэтому нам необходимо "повесить" на задачу ряд вымышленных неинтерактивных элементов. Прежде всего покрепче привяжем игрока к герою, заставим его выступать в роли персонажа: пусть игрок будет Кванджу, интендантом межгалактической торговой компании. Теперь сделаем более определенной саму ситуацию: пусть вы находитесь на расположенном в глубоком космосе астероиде, превращенном в перевалочную базу для товаров. Товары предназначены для нескольких маленьких шахтерских колоний на соседних астероидах.

Добавим, что Кванджу — некая своеобразная форма жизни, шахтеры на астероидах — другая галактическая раса, и своевременная доставка товаров по назначению является исключительно важной для выживания этой расы. Наконец, давайте конкретизируем список проходящих через вашу базу вещей, причем проследим за тем, чтобы все они были крайне важны для нормального существования колоний.

Ну вот, теперь все намного лучше. А ведь мы всего лишь добавили в модель несколько беллетристических элементов! Если раньше у нас была просто модель некоего процесса, то теперь мы имеем в модели весьма волнующую ситуацию: если мы не дадим людям то, что им нужно, они умрут. Теперь нам остается взглянуть на "время" истории и решить, когда начнется и закончится получение опыта игроком в той роли, которую мы ему предложили.

Ну что ж, если больше ничего не добавлять, время "старта" определить очень легко: рассказ должен начаться в тот момент, когда игрок приступит к игре. Что же до ее окончания... Этот вопрос остается открытым. Игрок просто будет решать все вопросы, которые встают перед ним, — и так до скончания века. Совершенно ясно, что нам нужен некий стандарт, некое универсальное событие, по которому игрок сможет понять, что он получил весь игровой опыт, который мы ему предложили. Нам также нужен некий способ, при помощи которого это понимание вызовет у игрока чувство удовлетворения тем, что нарративный опыт получен и игра завершена.

Чтобы решить эту проблему, введем, например, некий лимит, выраженный в численной форме: пусть игра завершается после того, как на все колонии будет отправлено сорок тысяч предметов. При этом мы можем вводить дополнительные условия: скажем, нужно отправить сорок тысяч предметов и за время игры не должен умереть ни один шахтер. И все же, хоть в моем примере и присутствует определенная увлекательность, этого недостаточно. Поэтому давайте вернемся назад, начнем сначала и напичкаем модель гораздо большим количеством беллетристических элементов.

Пусть все начнется во время обычной, повседневной вахты на товарной базе. Приказы выполняются спустя рукава, поставщики запаздывают, но на кризис нет и намека: все нужные товары в достаточном количестве должны прибыть со дня на день. А теперь допустим, что на большом транспортном корабле, везущем вам весь этот груз, произошло нечто неприятное (авария, саботаж, нападение пиратов). Вдруг выясняется, что следующего такого корабля придется ждать еще целых семьдесят два дня! Теперь у нас не только появляется художественный контекст, но и тот самый "конечный пункт": существование игрока в роли Кванджу будет продолжаться до тех пор, пока на станцию не прибудет новый корабль и не покроет весь образовавшийся дефицит.

Посмотрите внимательно: все внесенные нами беллетристические элементы не являются интерактивными, и пользователь не будет ожидать, что они таковыми станут. Эти элементы просто выполняют свою работу: поддерживают в модели заданный нами контекст и служат в качестве драматической подложки для интерактивной составляющей. В таком подходе имеется один очень большой плюс: мы можем добавлять сколько угодно подобных штрихов, использовать их где угодно и в чем угодно, не беспокоясь о том, что нам придется позволить игроку манипулировать этими элементами в интерактивном режиме.

Тут можно возразить: мол, мы заранее скриптуем события "истории", а это означает, что эти заскриптованные события и есть история, которую мы пытаемся создать. Но это не совсем так. Интерактивность, то есть влияние решений игрока на результат, — вот то, к чему мы стремимся. Полностью доработанные примеры этого процесса будут иметь по нескольку беллетристических уровней, от самого общего фона (который абсолютно неинтерактивен) до заскриптованных, но тем не менее переменных событий, которые у разных игроков будут происходить по-разному, и даже до настоящих моделей, полностью поддерживающих тактику и стратегию того или иного игрока. Важно не то, все ли элементы модели заскриптованы. Важно, полностью ли они поддерживают роль игрока в незаскриптованной, интерактивной составляющей модели.

(Здесь я бы хотел сказать о возможности повторного прохождения игры. Над любой идеей интерактивного повествования всегда нависают мрачные грозовые тучи: любая программа для создания интерактивных рассказов обязательно должна включать возможность многократной переигровки. Такое соображение немедленно приводит к выводу, что подобные программы, для признания их удачными, должны иметь возможность рассказать буквально все вероятные версии (сюжетные линии) истории, или даже выдавать истории, полностью отличные друг от друга. Но ведь это же не так! Чтобы машина создавала истории с возможностью многократного использования, достаточно, чтобы в каждой новой игре присутствовала соответствующая эмоциональная составляющая. Для этого вовсе не нужно переписывать весь сюжет заново. Пусть игрок уже знает о том, каков в рассказе беллетристический контекст, — сей факт никак не сказывается на возможностях машины вносить в этот контекст эмоциональную составляющую.)

(Продолжение следует.)

Перевод с английского
Антона ИСУПОВА.

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00, 1-3'01

Стив ДЖЕКСОН, очарованный очевидец





ПОДАРОК К РОЖДЕСТВУ, ИЛИ РАССТРЕЛЬНЫЙ СПИСОК ОТ ЭНДИ

Сегодня я предлагаю вам вернуться немного назад в нашей бесконечной истории.

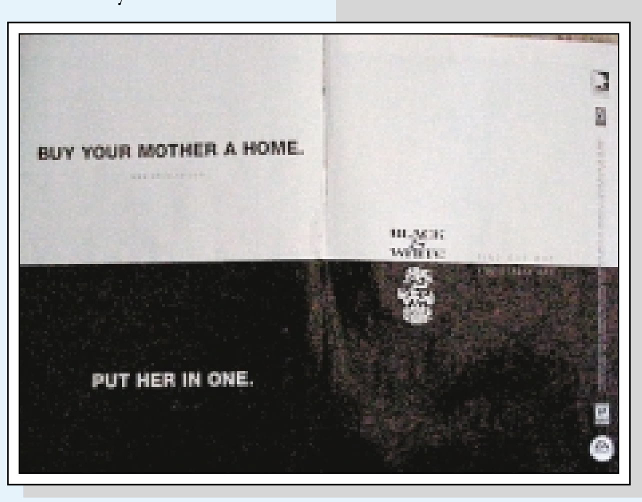
22 декабря 2000 года. Пятница перед Рождеством. Последний рабочий день года для большинства компаний. И без того измученная круглосуточным трудом в течение многих недель, компания Lionhead готовилась... работать все праздники напролет. Даже рождественская вечеринка была отменена в последний момент. Поставщики продуктов и обслуживающий персонал, потративший целый день на приготовление жареной индейки, остались наедине с 60 обедами. Ящики со спиртным так и не были распакованы. Сотни фунтов стерлингов были потрачены на призы для игр на вечеринке-которой-не-будет.

Мы надеялись закончить альфа-версию Black & White к Новому году, поэтому дополнительная работа была жизненно необходимой.

Выход "альфы" — великое достижение. Она сигнализирует: "Близится конец работы над игрой". Но более значимо то, что именно она запускает всемирную маркетинговую кампанию. Упаковка, распределение коробок с игрой по магазинам, интервью для прессы, подготовка рекламных материалов, предложений по продаже и продвижению на рынке... Все это должно быть начато за месяцы до выхода игры. И только тогда все встанет на свои места к релизу. Особенно чувствительна реклама. Место для нее в магазинах и на телевидении должно быть зарезервировано заранее. Возможно, вы заметили, что иногда рекламные кампании в журналах начинаются задолго до выхода игры? Или: игра наконец выпущена, а ее рекламы днем с огнем не сыщешь, — наблюдали подобную беду? Подобные "казусы" случаются из-за сверхоптимистичных прогнозов о дате релиза игры. Сотни тысяч маркетинговых долларов могут быть потрачены впустую, если продукт не появится в продаже строго по расписанию.

Итак, мы отчаянно хотели выпустить "альфу" до Нового

Первые шаги в рекламе: "Купи маме домик".





Питер Молиньё и Жиль Джерми (Giles Jermy). Спецэффекты для "чуда": разбор полетов.

года, чтобы максимально увеличить продажи. Если бы мы преуспели в своем стремлении, Electronic Arts установила бы дату выпуска игры до Пасхи. Если нет — релиз перенесли бы на весну. А продажи весной и летом всегда низкие. Зимой люди сидят дома и развлекают себя как могут. Но после Пасхи погода становится лучше, и народ, вместо того чтобы сутками сидеть перед компьютером, предпочитает прогулки на свежем воздухе. Словом, все учтено могучим маркетинговым ураганом: в это время в нашем с вами любимом Северном полушарии продажи компьютерных игр падают. Конечно, тот, кто терпеливо ждал Black & White, приобретет игру, когда бы она ни появилась. Но выход ее после Пасхи значил бы огромную потерю времени на попытки продать B&W сомневающимся (купит такой человек игру или нет, зависит только от его настроения или занятости в данный момент).

Но это теория, а на практике все мы, разумеется, были чрезвычайно расстроены тем, что рождественская вечеринка, кажется, неумолимо накрывалась медным тазом. Почему "накрывалась", а не "накрылась"? Объясняю: потому что у нас была маленькая — последняя — надежда на то, что EA сочтет за альфа-версию тот вариант игры, что мы отправили издателю совсем недавно. Мы нервно, уже почти ни на что не надеясь, ждали сообщения из штаб-квартиры EA: "альфа", или работаем дальше?

Наконец, наступил последний день перед Рождеством.

В 14:45 по электронной почте пришло письмо от Дэна Блэкстоуна (Dan Blackstone), нашего продюсера в EA. Оно гласило:

"Только что узнал в департамента тестирования EA, что Black & White прошла "альфу"! Потрясающая, отличная новость! Это была напряженная битва, и мы ее выиграли! Теперь EA нажала большую кнопку "GO!". Заказ рекламных площадей, аренда витрин магазинов, место для ревью, место для рекламы на боку космического шаттла (шутка) — все для вас. Начало продаж назначено на март 2001 года. Я разошлю анонс всем-всем-всем уже этим вечером. Так что веселого Рождества и счастливого Нового года! Вы их заслужили. Увидимся в январе! Я вас всех люблю! Дэн."

Yes!!! Народ возликовал. Телефоны в офисе раскалились от десятков звонков: программисты, художники и тестеры спешили сообщить родственникам, что они СМОГУТ провести несколько дополнительных дней дома! Сообщение Дэна стало для нас самым главным рождественским подарком...

С момента возвращения в офис в начале января мы, словно демоны, бросились устранять всевозможные ошибки. И вновь работа по вечерам и в выходные: мы перепахивали огромный баг-лист от самого Энди Робсона (Andy Robson), заведующего отделом тестирования. Только представьте, перед Рождеством он оповестил нас о ДВУХ С ЛИШНИМ ТЫСЯЧАХ ошибок! Убийца.

Ошибки разбиты на три категории. Категория "A": ошибки, вызывающие падение игры. Категория "B": падений нет, но нет и ничего хорошего (так, при некоторых обстоятельствах селянин может пройти сквозь стену). Категория "C": косметические ошибки с низшим приоритетом. К примеру, нечитабельный текст на каком-нибудь особом типе текстуры в Цитадели.

Пока я писал этот дневник, "список от Энди" уменьшился на 90%! Сегодня нам осталось исправить около двухсот ошибок. И только двадцать из них из жуткой категории "A". На таком уровне мы сможем добраться до бета-версии в течение следующей недели. Может быть, чуть позже. После "беты" останется только навести общий лоск. Вмонтировать в игру видеозаставку и список всех, кто принимал участие в работе над проектом. А еще добавить текст и голоса для зарубежных релизов. Как бы сказал Джерри Гарсиа (Jerry Garcia), последние три с половиной года были длинным и странным путешествием. Но мы уже почти добрались до конца пути.

Хотите верьте, хотите нет, но, мне кажется, наступило время начинать думать о... нет, я не побоюсь этого слова!.. СЛЕДУЮЩЕМ проекте Lionhead!

(Продолжение следует.)

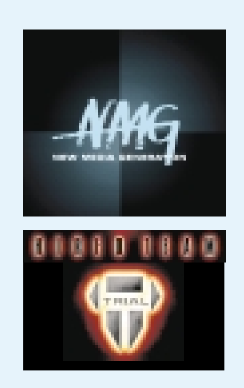
The .LHX Files© 2000
Steve Jackson

Перевод с английского
Марии ГОРБАТОВОЙ.

Тим Ранс vs. "ошибки онлайн".



Продолжение. Начало см. в ## 1-3'01



КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ЧЕТВЕРТАЯ. ТЕХНИКА НА ГРАНИ ФАНТАСТИКИ

Господин ПЭЖЭ

Ну что ж, уважаемые участники, эта инсталляция — уже четвертая, конкурс близится к завершению. Ваши уровни уже давно обрели "скелет" (в виде бумажного наброска структуры), потихоньку обросли "мускулами" (стандартными заготовками и собственными, уникальными и необычными, украшениями), постепенно вами были проработаны пропорции и особенности (в играх с друзьями и сочувствующими)...





Короче говоря, особого отвращения ваше творение не должно вызывать уже сейчас. Если же вам до этой стадии добраться пока не удалось — придется ждать следующего конкурса, серьезные изменения делать уже поздно. А вот навести последний лоск, добиться "лица необщего выраженья" — это как раз то самое, чем обязательно надо заняться напоследок.

ТЕКСТУР-УРА!

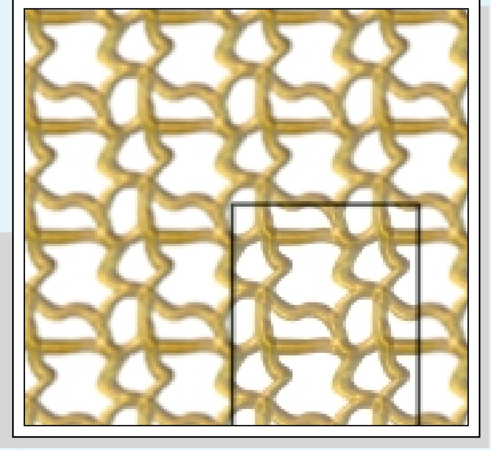
Первый и, пожалуй, самый очевидный способ внести в уровень что-нибудь неожиданное — просто нарисовать его. Редакторов текстур на свете миллион, от Photoshop и Painter до стандартного Paint, доступного в комплекте Windows. Разумеется, в промежутке есть немало достойного, к примеру, знаменитый shareware-редактор Paint Shop Pro, весьма мощный и не слишком дорогой, да еще и понимающий плагины, сделанные по стандартам Photoshop (кажется, мы клали его на свой диск осенью прошлого года).

Но прежде чем рисовать, полезно посчитать байтики. Их, увы, несмотря на темпы прогресса, вечно не хватает, и движок Shine настоятельно рекомендует не увлекаться ни суммарным размером, ни количеством. Глобальное ограничение выглядит довольно оптимистично: весь уровень не должен использовать более 8 мегабайт текстур. Но если посчитать как следует...

Цифра "8" взята не с потолка. Типичная современная видеокарта имеет от 16 до 32 мегабайт на борту, и только к ним доступ гарантированно быстрый. Все остальное будет подкачиваться. Хоть и по шине AGP, но все же подкачиваться на лету, а это далеко не так быстро, как хотелось бы. Казалось бы, можно смело рисовать 16 мегабайт, да? А вот и нет: ведь на каждую текстуру наложен как минимум еще один слой: лайтмэпы, карты освещенности. А в Hired Team: Trial широко используются эффекторы, способные наложить друг на друга до восьми текстур (в зависимости от сложности, разумеется). Так что восемь Мбайт — это, увы, объективная реальность, данная нам в ощущениях. Превысили — и у большинства пользователей все начнет сильно тормозить.

Размеры стандартных текстур узнать и просуммировать несложно, потом вычитанием находим, сколько же места у нас осталось, и начинаем думать, как разумнее его потратить. В принципе, движок поддерживает размеры текстур до 256x256 пикселей, но для большинства вещей этого слишком много, ведь это целых 128 Кбайт в 16-битном цвете (64 таких текстурки — и все, ни байта не осталось, даже если не считать мипмэпы, о которых говорится чуть ниже), да и в 256-цветной палитре все равно 64 килобайта. Потому-то большая часть текстур и выбирается как можно мельче, только-только чтобы разместить нужную детальку, а то и несколько деталек, на одной текстуре (если они "сильно неквадратные"), чтобы сэкономить место.

Впрочем, на что не пойдешь ради красивого панно, витража или портрета главного демона...



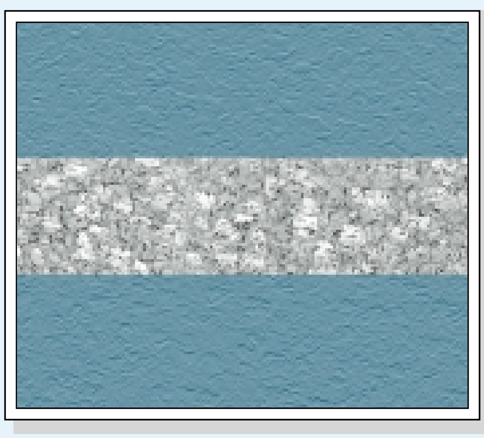
Если рядом находятся текстуры с разным разрешением, то худшая из них выглядит очень убого на фоне лучшей. Здесь "хорошая" текстура имеет разрешение 256x256, а "плохая" получена из нее масштабированием до 32x32.

Надо, кстати, сразу пояснить, хотя для многих это покажется очевидным: размер текстуры во время рисования не имеет прямого отношения к размеру текстуры на стене; скорее он влияет на качество того, что увидит игрок,

пробегая мимо. Я уже упоминал об этой проблеме во второй инсталляции, но сейчас пора объясниться поподробнее.

Дело в том, что текстура всегда растягивается до нужных автору уровня "виртуальных размеров" (для этого и существует масштабирование, указываемое в параметрах поверхности), и чем меньше она была изначально, тем крупнее получатся квадратики пикселей на стене. Да, конечно, ускоритель сделает все возможное, чтобы их сгладить, но серьезно улучшить качество ему не под силу. Между прочим, одна из самых суровых ошибок — это применение поблизости друг от друга текстур с существенно разным масштабом. При этом формально придраться вроде бы не к чему: вот стена, покрытая растянутой в сто раз текстурой размера 8x8 точек. Выглядит это дело как неопределенные пятна размером с футбольный мяч, жуткого мыльного вида. А вот в ней дверь, где на каждой доске видны следы от пилы, поскольку она 256x256. Четкая такая, красивая. Никто бы и не заметил убогую стену, если бы все вокруг было таким же убогим, но автор дал для сравнения кусочек того идеала, на который ему не хватило текстурной памяти, и на фоне двери стена смотрится намного хуже, чем сама по себе.

При желании можно подготовить набор сжатых текстур. Современные видеокарты умеют на лету распаковывать текстуры высокого разрешения и выводить их, не тратя память попусту. Подробности, как обычно, см. в файле ShineMap.rtf, а я только напомню, что сжатие немного портит качество, так что не переусердствуйте. И не забудьте сделать полный комплект обычных текстур, чтобы уровень могли посмотреть владельцы видеокарт без поддержки сжатия.



В середине видна текстура, которая была наложена на абсолютно гладкую одноцветную поверхность. В верхней части свет падал сверху, а в нижней — снизу. Обратите внимание, что вверху неровности выглядят выпуклостями, а внизу вмятинами, поскольку наш глаз более привычен к теням, падающим сверху вниз (ведь солнце всегда вверху).

МОСТИТЬ ИЛЬ НЕ МОСТИТЬ?

Есть два главных типа текстур: "бесшовные", применяемые для покрывания поверхностей, и "картинки", существующие как правило в одном экземпляре на конкретном полигоне.

Если с "картинками" все понятно (берем хорошего художника, сажаем его за мольберт, ждем, пока он нарисует что надо, сканируем и вешаем на стенку, задав нужный масштаб и позаботившись о специальном полигоне, выступающем из стены, чтобы текстура была только на нем и не повторялась на всей остальной стене), то с "бесшовными" придется чуток повозиться. Впрочем, никаких секретов тут нет, так что не волнуйтесь, все получится.

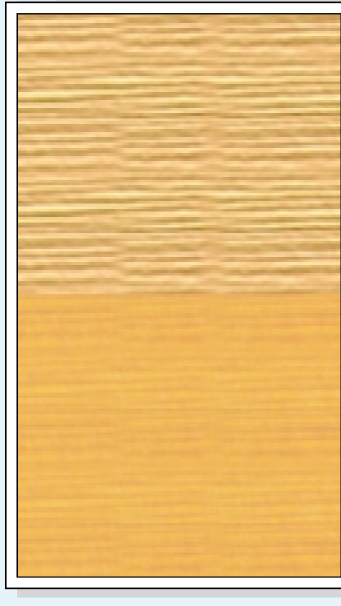
Начать можно с чего угодно. К примеру, если хочется получить текстуру дерева, идем и фотографируем настоящую доску. Сканируем, вырезаем нужный кусок, накладываем на стену и... обнаруживаем, что на стене вместо симпатичных досок налицо странные квадраты. Никакие попытки играть масштабом не спасают, разве что растянуть нашу доску на всю стену, но тогда узнать в этом мутном месиве дерево уже не получится.

Квадраты возникают оттого, что точки на краю текстуры сильно отличаются от таких же на противоположном краю. Чтобы сгладить эту разницу, достаточно посмотреть на них рядом прямо в редакторе. Это просто: берем нашу текстуру и укладываем ее, словно плитку, одна к одной в виде квадрата 2x2, или используем, функцию Offset (в Photoshop имеется фильтр Other/Offset), если она есть в программе. Вот они, границы, которые надо сгладить, — отчетливо видны. Осталось взять подходящий инструмент (удобен "резиновый штамп" или "распылитель") или просто вручную дорисовать на границе немного "промежуточных" точек. Взгляните на рисунки — и все станет понятно. А когда процесс закончится, определить, где на получившемся большом квадрате были границы, будет невозможно; останется лишь вырезать в любом его месте квадратик исходного размера и попробовать наложить его на стенку. Квадратов заметно не будет, хотя, само собой, умение замаскировать регулярное повторение одного и того же узора требует таланта и опыта.

Экспериментируйте, ходите с фотоаппаратом и снимайте текстуры на улице, рисуйте похожие на них или используйте прямо так, может получиться довольно необычно. Не забудьте только об одной важной подробности: человеческое зрение самой природой предназначено, чтобы довольно многие вещи обнаруживать автоматически, не тратя на это драгоценные вычислительные ресурсы головного мозга. И одна из таких вещей (о чем, собственно, уже писалось) — это нюансы освещения и текстурных деталей. Обезьяна, которая не смогла мгновенно опознать мелькнувшую в солнечном луче шкуру тигра на фоне мельтешащей листвы, потомства не оставила, так что мы от нее точно не происходим. А потому время и место съемки или наблюдения текстур надо выбирать с умом.

Представим себе, что вы пытаетесь выдать кирпичную кладку стены дома, освещенного полуденным солнцем, за точно такую же кладку, но в мрачном подземелье замка. Да, поиграв с яркостью и контрастностью в графическом редакторе, подкрутив насыщенность цвета, можно добиться серости и мрака, но куда деваться от контрастных теней, которые отбрасывает каждая неровность под вертикальными лучами солнца? Как и со всеми ошибками, плохо заметными на сознательном уровне, коварство этой мелочи не увидеть даже при внимательном осмотре. Но пустите на уровень игрока, дайте ему побегать — и он скажет: "Хорошо, но как-то неуютно". Его зрение каждый раз, как только обнаруживало ту самую текстуру, выдавало мозгу сигнал несоответствия окружающей среде. "Тигр, тигр!" — кричат глаза, а мозг ничего не обнаруживает, постепенно утомляется и начинает капризничать: то голова заболит, то глаза начнет резать, то просто интерес пропадет.

Внизу — исходная текстура дерева. А вверху — она же, но с "подсветкой": если присмотреться, можно различить, как от ярких "вершин" протянулись тени длиной в несколько пикселей.



Постарайтесь снимать при нейтральном освещении или рисовать стены "нейтральными" цветами. Если это побелка — осветите ее чистым белым светом и обработайте в редакторе, чтобы убрать любые лишние цвета, возникшие во время съемки, сканирования и обработки (существуют специальные shareware-программы для цветокоррекции — к примеру, Color Pilot). Ведь на уровне текстура будет освещена лампочками разного цвета, и с какой-нибудь из них она обязательно даст несимпатичное сочетание.

А тот самый метод, что так сильно портит кровь при съемках в неправильном месте или в неправильное время, вполне можно использовать на благо. Дело в том, что полигонов в наши дни все еще очень мало. Да, железки становятся все быстрее и быстрее, но до идеала еще очень далеко. А реальный мир полон мелких деталей, которые как-то надо отображать. Возьмем стены. Я уже пытался в прошлой инсталляции привести список того, что на них может встретиться: светильники, короба для разнообразной проводки, компьютерные консоли, вентиляционные решетки, видеокамеры наблюдения, решетки и канавки для отвода воды или КРОВИЩИ, окна и щели для освещения, бойницы и, наконец, просто дизайнерская отделка. И он далеко не полон, этот список. Ибо даже гладкая стена на деле имеет довольно сложный рельеф. То плитка со швами, то штукатурка с выступами. Отобразить такую мелочевку полигонами сегодня (да и завтра, и послезавтра) не выйдет, а не отображать совсем тоже нельзя: засмеют. Выход? Пытаться передать трехмерность текстурами.

Никаких особых секретов здесь нет, рисуете или фотографируете оригинал с учетом типичного положения источников света на уровне. Скажем, если решено создать необычную атмосферу, поместив все лампочки внизу (замуровав их в пол или прикрепив в нижней части стен или колонн), будет огромной ошибкой использовать те же текстуры, что и при традиционном, потолочном, их расположении. Кстати, обратите внимание на тот набор текстур, что есть в комплекте игры: их ведь тоже рисовали под вполне конкретные виды освещения. И использовать их, не подумав об этом, настоятельно не рекомендуется.

В своих "записных книжках" я уже писал о методе под названием бампмэппинг (bump-mapping), предназначенном для создания иллюзии трехмерности на плоской текстуре. Для него достаточно иметь карту высот для каждой точки текстуры (те самые крохотные выступы и впадины, что есть на любом материале), а потом по несложным алгоритмам дорисовать тени и блики на неровностях. Сейчас это умеют делать некоторые видеокарты, если их должным образом научить, но никто не мешает добиться почти того же эффекта, используя соответствующие инструменты в графических редакторах (так, в Photoshop есть фильтр Render/Lighting Effects). Обратите внимание на ту же самую важную деталь: когда во время создания "трехмерного рельефа" вы будете указывать откуда падает свет, учтите его преобладающее направление на уровне (сверху или снизу). Освещение сбоку, в принципе, тоже может пригодиться, если лампы развешаны на стенах, но тогда надо иметь хотя бы пару вариантов одной и той же текстуры, освещенной слева и справа, а это уже довольно накладно по объему.

МИПЫ И МАПЫ

Надеюсь, все помнят урок из "записных книжек", где рассказывалось, что такое мипмэппинг (mipmapping). Для прогульщиков поясню: вместе с каждой текстурой хранятся несколько ее уменьшенных копий, отмасштабированных сложным алгоритмом, которые выводятся на дальних расстояниях, чтобы избежать эффекта "мерцания" удаленных стен. В наши дни заниматься созданием мипов вручную почти не приходится, все делается автоматически. В Shine собственные текстуры достаточно положить в виде *.tga или *.jpg и ни о чем не беспокоиться. Но если вы хотите использовать сжатые текстуры, то придется немного поработать. Во-первых, связаться с авторами игры и получить утилиту для создания файлов особого формата, а во-вторых, использовать для сохранения текстур плагин, умеющий автоматически создавать мипы и записывать их вместе с основной картинкой.

МОДЕЛИ

Помните, на одном из уровней Hired Team: Trial стоит весьма симпатичная статуя? Возможно, вы подумали, что она сделана "вручную" (мол, кто-то сидел в редакторе QuArK и собирал ее из брашей). Это не так. Движок Shine позволяет вставлять в карту готовые модели, лишь бы они не были слишком сложными. Такие модели воспринимаются как обычные браши, учитываются при построении BSP-дерева (а значит — не слишком тормозят), правильно отбрасывают тени и вообще весьма приятны на вид. Разумеется, для создания моделей нужны соответствующие инструменты, а программы профессионального моделирования (3D Studio MAX или Maya) стоят многие тысячи долларов. Но, как всегда, есть и бесплатные, и условно-бесплатные аналоги (скажем, MilkShape). Само собой, модель — это не обязательно статуя. Фантазируйте. Барельефы, горгульи, развесистая клюква а-ля тов. Лысенко, причудливые языки и козлиные рога, как в Quake III. Все в ваших силах, если только не увлекаться количеством полигонов. Подробности — все в том же волшебном файле ShineMap.rtf.

КАК СДЕЛАТЬ БЫСТРО

Собственно, как раз в программах для моделирования ими увлечься омерзительно легко, поэтому-то и надо особо тщательно подходить к экономии. Понятно, что в любой программе есть счетчик общего количества полигонов, понятно, что его надо минимизировать. Но как узнать, где именно возникла проблема? Ведь суммарная цифра может быть очень низкой. Но если все эти полигоны сосредоточены в одном месте, в его окрестностях будет невозможно играть.

Также полезно поглядывать на частоту кадров, пресловутые fps. Но, опять же, ее снижение может лишь приблизительно указать на область уровня, где есть проблема, а найти ее источник и показать, как ее побороть, так вряд ли получится. На помощь придет полезное отладочное средство движку Shine (упомянутое все в том же ShineMap.rtf — надеюсь, все его прочли, поняли и запомнили?): дописываем в файле shine.ini (в раздел [Input]) две строчки:

```
F1 = r_showlines 1
F2 = r_showlines 0
```

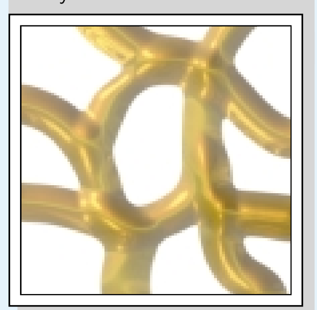
После этого, загрузив уровень, по кнопке F1 можно будет увидеть, из чего, собственно, он состоит и где именно полигонов слишком много; а по кнопке F2 вернуть уровню нормальный вид. Таким методом можно обнаружить не только "слишком полигонные" модели, вставленные в уровень из 3DS, но и те места, где вы забыли помочь движку Shine с отсечением невидимых частей (скажем, оставили прямой коридор из одной комнаты в другую, да еще и дверями с Area portal'ами входы не перекрыли: в итоге бедняга-движок, напрягаясь, рисует обе комнаты все время).

КАК СДЕЛАТЬ ХОРОШО

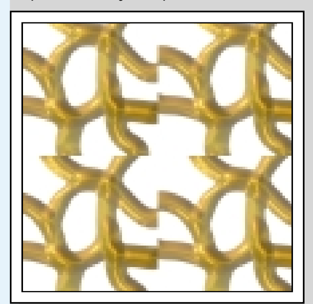
И последние слова, самые важные (помните, чему учил Штирлиц? Запоминаются из всего разговора только последние слова. Надеюсь, именно эти слова вам и запомнятся). Как нужно оформить уровень, который вы собираетесь отправить на конкурс? Что прислать, что оставить у себя, что надо не забыть сделать перед отправкой?

1. Закончить уровень. Отладить геймплей, вычистить все

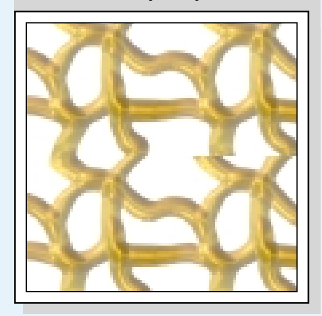
Эта текстура нарисована "от руки". Попробуем покрыть ею стену...



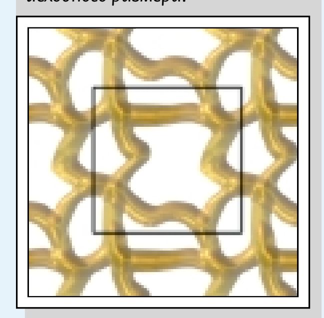
Исходная текстура не хочет стыковаться сама с собой. Не проблема, будем работать.



"Загнув" кончики полосок, удалось гладко соединить почти все. Осталось чуть-чуть.



Вот и все, осталось вырезать в любом месте квадрат исходного размера.



ошибки, довести до ума все то, что откладывалось "на потом" четыре месяца. Не обманывайте самих себя, не пишите извиняющихся писем типа "эх, хотел я сделать вот это, это и это, но увлекся вон той красивой лестницей и остальное не доделал, так что посмотрите на лестницу, а на остальное не обращайте внимания". Просто доделайте. Добейтесь равномерных fps по всему уровню, по возможности — высоких...

2. Компиляция. Обязательно shinemap +bsp +vis -level 4 +light -extrawide <имя уровня>. Да, это долго, но присылать файлы *.map и писать "извините, у меня оно не компилируется, попробуйте вы" не надо. Да, у нас неисчерпаемый запас любопытства, и мы, возможно, попробуем, но считать такую заявку серьезной не будем. Ни призов, ни добрых слов не будет. Не забудьте заглянуть в каталог TempShineMap и найти там файл <имя уровня>.log, после чего тщательно изучить его содержимое. Любые ошибки и предупреждения — повод исправить уровень перед отправкой, в конце концов вы сами заинтересованы в хорошей работе уровня.

3. Соберите в кучку все нужные вам файлы (не забудьте о звуках, текстурах, эффекторах и т.п.). Проверьте еще раз, куда их необходимо положить, чтобы на "чистой" установке Hired Team: Trial ваш уровень смотрелся как положено. Для этого не поленитесь после составления списка файлов и каталогов удалить установленную игру, стереть ее каталог и поставить заново, а затем скопировать файлы по списку и проверить работоспособность еще раз.

4. Соберите все эти файлы в отдельный каталог, создавая подкаталоги с теми же именами, что и в игровом. Сожмите их любым доступным архиватором (zip, arj, rar общеприняты, а потому предпочтительны). Не надо делать самораспаковывающийся архив — чужие EXE-файлы мы стараемся не запускать без необходимости, чего и вам советуем.

5. В этот же самый архив можно (но не обязательно) положить исходные файлы уровней. Делайте это только в том случае, если вы не против, чтобы их, возможно, опубликовали на CD. Мы верим, что попыток выдать чужой уровень за свой в этот раз не будет (крупных архивов с готовыми уровнями в Интернете пока нет, так что найти готовый уровень непросто), а потому не требуем предоставления исходных файлов.

6. Добавьте в архив файл contest.txt, в котором обязательно должна быть как минимум следующая информация:

1) Имя участника конкурса.

2) Электронный адрес. Если у вас его нет — попросите знакомых помочь (связь по e-mail все-таки намного быстрее и удобнее, чем любая другая).

3) Телефон, почтовый адрес и любая другая информация о вас на случай, если вы выиграете приз.

4) Полное название уровня.

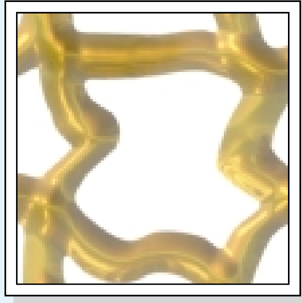
5) Название файла уровня, которое необходимо указать в файле shine.ini, чтобы запустить его (см. подробности в ShineMap.rtf).

6) Дополнительная информация (сюжет, пожелания, отзывы ваших друзей — что угодно). Будет любопытно, если вы упомянете здесь немного статистики: сколько времени ушло на работу, сколько брашей получилось, сколько часов заняло тестирование с ботами и сколько — с людьми, и т.п. Впрочем, это, разумеется, только пожелание.

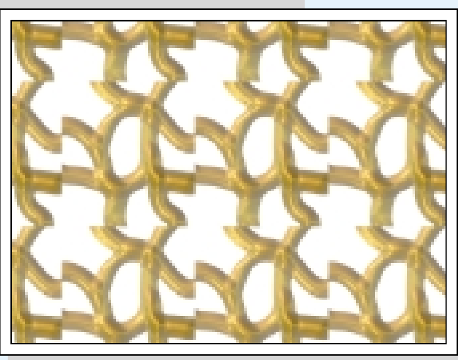
7. Выполните последнюю проверку: еще раз деинсталлируйте НТТ и сотрите каталог игры, после чего установите ее заново и распакуйте ваш итоговый архив в каталог игры с сохранением путей файлов. Убедитесь, что файлы заняли подобающие им места, пропишите имя файла в shine.ini и запустите игру. Убедитесь, что все хорошо, что файл contest.txt никуда не исчез и благополучно распаковался. И, если проблем не возникло, смело шлите файл по адресу: **htt@game-exe.ru**. (Ну а нет электронной почты, ждем ваши дискеты по адресу: **117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8, редакция Game.EXE, "На конкурс!"**.)

Удачи и победы!

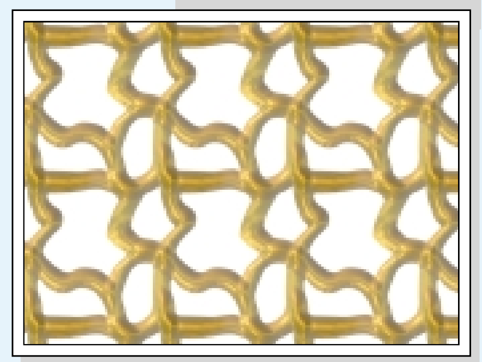
А это результат. На исходную текстуру он не очень похож, но когда мы наложим все это на стену, вы убедитесь в эффективности этого метода.



Вот что получалось при попытке покрыть стену исходной текстурой.



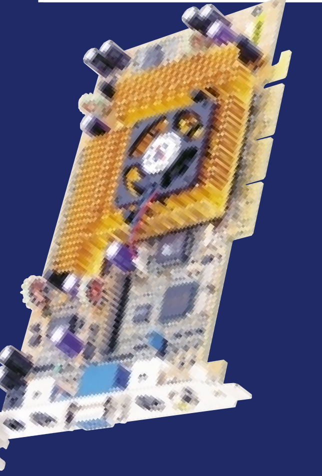
Новый вариант стыкуется просто идеально и вполне подходит для отделки.



ПУТИ NVIDIA

Я помню ускорители, увидевшие свет с крайне сырыми драйверами. За это они были неоднократно биты на страницах все тех же изданий. Помню я и акселераторы, чей анонс постоянно откладывался именно из-за нестабильности драйверов. Однако я не помню ни одного случая, когда производитель объявил новый ускоритель, раздавал его журналистам, но запрещал им публиковать результаты тестов. Может быть, у меня склероз?

Стр.114



ИЛЛЮЗИИ 3D

...подслеповатый сторож Евпатьич не разглядел на простенькой картонной коробке с устройством лейбл "Interactive Imaging Systems; MADE IN USA", принял ее за ящик контрабандного абсента и оперативно утащил добычу в свою конуру.

Стр.119



И вновь продолжается бой. Вслед за отгремевшей в прошлом номере тяжелой артиллерией в атаку идут менее скорострельные винчестеры.



Стр.124

СТАБИЛЬНОСТЬ И МОЩЬ

Сегодня мы знакомимся с прямой наследницей знаменитой материнской платы ASUS A7V, отобравшей в январе "Наш выбор" у всех конкурентов. Хороша ли собой новая "мама"? На что она способна? Сумеет ли она вытрясти из Quake3 еще толику никогда не лишних fps?

Стр.127

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ПУТИ NVIDIA



Первым новейшее (кажется, восьмое, хотя на это место в иерархии диковин претендуют еще штук сто двадцать претендентов) чудо света и nVidia показал Стив Джобс. Рецензию на его конферанс на MacWorld Tokyo, сопровождаемую окончательным приговором селекционеру надкусанных яблок, вы найдете чуть выше, в "общегуманитарных" авторских колонках. Здесь же резервация, и здесь никогда не будут глумиться над хладным трупом. Замечу лишь, что гигафлоп (или GFLOPS, млрд. инструкций с плавающей точкой в секунду) — весьма условная единица измерения быстродействия, в значительной степени зависящая от того, что принять за операцию. Поэтому обещанные шоуменом Джобсом 76 GFLOPS практически ничего не говорят о реальной производительности GeForce3. Хотя в этих попугаях чип, бесспорно, выглядит мощнее.

Николай РАДОВСКИЙ

В обзорах 3D-ускорителей принято в первую очередь приводить их скорость текстурирования (fillrate). До недавнего времени этот параметр был важнейшей характеристикой акселератора, однако сейчас он почти лишен смысла. Дело в том, что скорость текстурирования характеризует пиковую производительность самого 3D-чипа, но не построенных на нем ускорителей. Однако быстродействие новейших акселераторов (приносим извинения компании nVidia, просящей называть GeForce не 3D-акселераторами, а GPU) сдерживается в первую очередь пропускной способностью памяти. Какая разница, сколько пикселей может обработать свежайший 3D-чип, если установленная на плате память попросту не успевает вовремя обеспечивать его данными? Именно из-за нехватки пропускной способности ОЗУ GeForce2 GTS обгоняли GeForce 256 DDR всего на 20-25%, хотя по пиковой скорости текстурирования GTS превосходил предшественника втрое.

Понимая, что наращивать скорость текстурирования дальше практически бессмысленно, nVidia не стала увеличивать у GeForce3 число конвейеров и текстурных блоков. Подобно GeForce2, этот чип оснащен четырьмя конвейерами рендеринга, каждый из которых снабжен двумя блоками текстурирования. Поскольку тактовая частота GeForce3 составляет 200 мегагерц, нетрудно подсчитать, что пиковая скорость текстутрирования чипа равна 800 мегапикселей и 1600 мегатекселей в секунду. Таким образом, по скорости текстурирования новый чип не отличается от GeForce2 GTS и проигрывает GeForce2 Ultra. При этом ускорители на GeForce3 будут вооружены 64 мегабайтами 460-мегагерцовой DDR SDRAM (точно таким же ОЗУ осчастливлены GeForce2 Ultra).

КАК GPU ЭКОНОМЯТ ОЗУ

Впрочем, несмотря на более низкую скорость текстурирования и аналогичную пропускную способность ОЗУ, ускорители на GeForce3 смогут опередить GeForce2 Ultra даже в современных играх. Дело в том, что в последнем чипе nVidia воплощен ряд функций, должных значительно сократить нагрузку на ОЗУ.

Начнем с того, что GeForce3 награжден совершенно новым контроллером памяти (его имя Crossbar Memory Controller), состоящим из четырех независимых контроллеров ОЗУ. Видеопамять также поделена на четыре логических сегмента, причем все контроллеры имеют равноправный доступ к каждому из них. В отличие от стандартных 128-разрядных контроллеров ОЗУ, общающихся с памятью внушительными 256-битными порциями данных (128-разрядная DDR SDRAM передает 256 бит информации за такт), Crossbar Memory Controller способен читать и записывать информацию в память 64-битными кусочками, не загружая шину ОЗУ целиком. Иными словами, когда GeForce2 необходимо прочитать из ОЗУ (или записать в него) только 64 бита, чип оккупирует шину памяти целиком, впустую растрачивая три четверти ее пропускной способности. GeForce3 в подобной ситуации ведет себя умнее: один из четырех его контроллеров обращается к одному из четырех банков ОЗУ, оставляя другие банки доступными для прочих контроллеров.

Новейший GPU также слабее загружает память за счет более эффективной работы с Z-буфе-

ром. Согласно утверждениям nVidia, GeForce3 умеет без потерь компрессировать хранимые в Z-буфере данные вчетверо. Таким образом, объем информации, пересылаемой между GPU и хранимым в видеопамяти Z-буфером, также сокращается в четыре раза, следовательно, падает нагрузка на ОЗУ. Кроме того, GeForce3 умеет отбрасывать часть невидимых пикселей без обращения к Z-буферу. Скорее всего, он оснащен специфическим видом локального кэша Z-координат. Замечу, что эти возможности отнюдь не новы: подобные трюки с Z-буфером проделывал Radeon (ATi называет эту технологию HyperZ).

Более экономный расход пропускной способности памяти должен помочь GeForce3 обогнать предшественников в высоких разрешениях и True Color.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ШЕЙДЕРОВ

Железные скрижали .EXE уже не раз скрипели о шейдерах, и GeForce3 опять заставляет меня вернуться к этой теме. Одна из самых обсуждаемых возможностей этого чипа — программируемые пиксельные и вершинные шейдеры (дословно: programmable pixel and vertex shaders). Напомню, что шейдер — это процедура, указывающая 3D-ускорителю, как обрабатывать каждый пиксель или каждую вершину треугольников. Разработчик игры составляет такие процедуры из простеньких арифметических команд, напоминающих ассемблерные инструкции. DirectX 8.0, получив код шейдера от игры, транслирует его и отдает на выполнение 3D-ускорителю.

Пиксельные шейдеры позволяют программисту управлять обработкой пикселей, создавая принципиально новые эффекты освещения и наложения текстур. Эти возможности действительно интересны и перспективны, однако переоценивать их не следует. Пиксельные шейдеры очень тесно связаны с внутренней архитектурой GeForce3 (фактически, они просто открывают доступ к внутренним регистрам этого GPU), и возможности их весьма ограничены. Достаточно сказать, что GeForce3 не поддерживает пиксельные шейдеры, содержащие более восьми операций обработки текстур. В них также не предусмотрено никаких операторов передачи управления (условные и безусловные переходы, циклы и т.п.). Поэтому все заявления о том, что пиксельные шейдеры обеспечат фотореалистичную графику в играх и позволят ПК на равных конкурировать с профессиональными графическими комплексами, по меньшей мере наивны. Стоит также отметить, что обработку пиксельных шейдеров невозможно возложить на ЦП. Либо 3D-ускоритель полностью их поддерживает, либо вся система с ними несовместима. Третьего не дано.

...несмотря на более низкую скорость текстурирования и аналогичную пропускную способность ОЗУ, ускорители на GeForce3 смогут опередить GeForce2 Ultra даже в современных играх. Дело в том, что в последнем чипе nVidia воплощен ряд функций, должных значительно сократить нагрузку на ОЗУ.

GeForce3.

Вершинные шейдеры дают возможность управлять процессом расчета трансформаций и освещенности (T&L) треугольников. Фактически, они позволяют программисту подменять стандартные процедуры аппаратного T&L своими собственными. С их помощью можно реализовать множество впечатляющих эффектов. Перечислю основные: реалистичная анимация сложных мультиполигональных моделей, процедурная деформация объектов, объемный туман, размывание движения, эффект линзы, морфинг и интерполяция вершин, сложные эффекты освещенности. Обработку вершинных шейдеров, в отличие от пиксельных, можно возложить не только на 3D-ускоритель, но и на центральный процессор.

ШЕЙДЕРЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

Наши постоянные читатели, вероятно, помнят, что ускорители предыдущего поколения (GeForce2 и Radeon) также поддерживали пиксельные шейдеры. Более того, эта поддержка отражена в названии GeForce2 GTS (GTS — Giga Texel Shader). Так чем же "программируемые пиксельные шейдеры" GeForce3 лучше "гигатексельных шейдеров" GeForce2 GTS? Ответ прост: программируемые пиксельные шейдеры, в отличие от всех остальных, совместимы с DirectX 8.

Дело в том, что корпорация Microsoft определила список требований к аппаратной поддержке шейдеров. Если 3D-ускоритель не соответствует хотя бы одному из этих требований, он признается несовместимым с шейдерами, и ни одна игра не сможет скормить ему через DirectX какой бы то ни было шейдер.

GeForce3 стал первым 3D-акселератором, совместимым с пиксельными и вершинными шейдерами DirectX 8. Ни Radeon, ни GeForce2 указанным выше требованиям Microsoft не соответствуют. Эти чипы могут работать с шейдерами только в OpenGL через фирменные (и несовместимые друг с другом!) расширения nVidia и ATi. Иными словами, владельцы GeForce2 и Radeon могут забыть о том, что их ускорители поддерживают шейдеры.

Вам не кажется, что одну и ту же функцию nVidia продает нам дважды? Год назад нас убеждали купить GeForce2 GTS, обещая, что блок NSR (NVidia Shading Rasterizer) позволит этому чипу обрабатывать шейдеры и вычислять освещенность каждого пикселя. Теперь нам дают понять, что поддержка шейдеров в GeForce2 безнадежно примитивна, а значит — пора покупать GeForce3. Все абсолютно честно: нас просто забыли предупредить, что NSR не будет совместим с DirectX. Видимо, "шейдер" — очень растяжимое понятие.

ГДЕ ЖИВЕТ БЕСПЛАТНЫЙ АНТИАЛИАЗИНГ

Полный антиалиазинг (FSAA, Full Scene Antialiasing), моду на который ввела покойная корпорация 3dfx, теперь продвигает nVidia. Напомню, что эта функция призвана бороться с алиазингом — неприятным визуальным артефактом, особенно хорошо проявляющимся в низких разрешениях в виде острых "зазубрин" на наклонных линиях и муаровых эффектах на текстурах (к примеру, разво-

дов на сетках с мелкими ячейками). По мере роста разрешения алиазинг исчезает.

Полный антиалиазинг борется с этим эффектом так: цвет каждого выводимого на экран пикселя вычисляется усреднением (интерполяцией) нескольких точек, называемых сэмплами. Число сэмплов, интерполируемых при рендеринге одного пикселя, называется маской антиалиазинга. Например, маска 2x означает, что каждый пиксель вычисляется интерполяцией двух сэмплов, а маска 2x2 (или 4x) — четырех сэмплов.

До сих пор в 3D-ускорителях для ПК был реализован всего один подвид полного антиалиазинга, называемый суперсэмплингом (Supersampling). Суть его проста: изображение рассчитывается в большем, чем экранное, разрешении, а затем сжимается до нужных размеров. Например, при суперсэмплинге с маской 2x2 и разрешении 800x600 изображение обрабатывается в разрешении 1600x1200. Нетрудно заметить, что это крайне дорогой эффект, поскольку 3D-ускорителю приходится растеризовать вчетверо больше пикселей, нежели их реально выводится на экран. Именно из-за непомерных требований к производительности ускорителей суперсэмплинг с маской 2x2 до сих пор не снискал популярности (антиалиазинг с меньшими масками попросту малоэффективен).

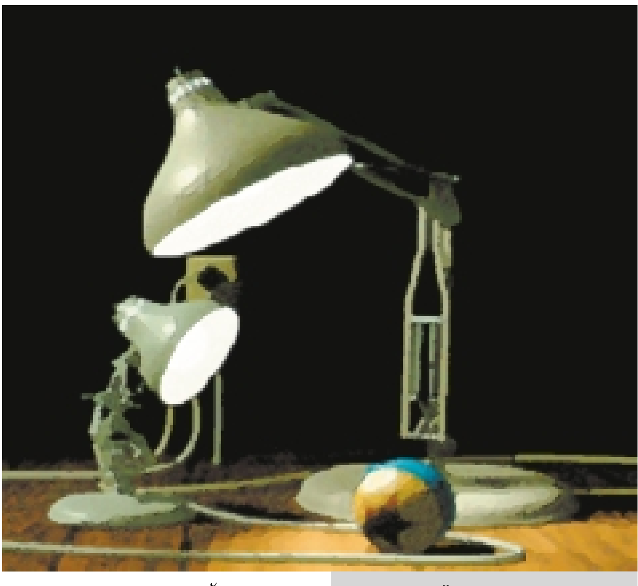
nVidia пытается решить эту проблему, обучив GeForce3 новому способу антиалиазинга, называемому мультисэмплингом (Multisampling). От суперсэмплинга он отличается прежде всего тем, что честно вычисляет для каждого пикселя не все сэмплы, а лишь некоторые из них, заимствуя остальные у соседних пикселей. Например, при мультисэмплинге с маской 5x (nVidia дала этому режиму непроизносимое имя Quincunx) GeForce3 генерирует для каждого пикселя всего два сэмпла, одалживая остальные три у трех соседних пикселей.

Иными словами, активно пропагандируемый Quincunx — нечто среднее между суперсэмплингом с масками 2x и 4x. По скорости этот режим немного отстает от 2x FSAA. nVidia также заявляет, что по качеству он очень похож на антиалиазинг с маской 4x. У меня есть основания сомневаться в столь оптимистичном прогнозе. История показывает, что бесплатный антиалиазинг бывает только в пресс-релизах. Некогда 3dfx утверждала, что полный антиалиазинг с маской 2x на их ускорителях сравним по качеству с 4x FSAA конкурентов, однако практика опровергла эти заявления.

...первые игровые шедевры, знакомые с возможностями GeForce3, появятся никак не раньше чем через год. Мощнейший электронный микроскоп, годный для забивания гвоздей в современных играх, вы можете найти уже сегодня в аптеках и компьютерных салонах не только Москвы, но и вашего родного города.

ЧУДЕСА МАРКЕТИНГА

Из дополнительных возможностей GeForce3 стоит отметить также поддержку тесселяции сложных (заданных сплайнами) поверхностей и высококачественной анизотропной фильтрации.



Знаменитый ролик Luxo Jr. студии Pixar. В 1986 году суперкомпьютер Cray тратил на рендеринг каждого кадра несколько часов. Сегодня это изображение по зубам GeForce3 в реальном времени.

Перечисленные выше возможности, безусловно, интересны и потенциально полезны, однако нас, любителей игр, больше всего интересует производительность ускорителя в реальном бою, не так ли? За результатами тестов я отправился на крупнейшие западные веб-сайты, посвященные игровому железу (счастливцы, они давным-давно имеют на руках платы на GeForce3, тщательно изучили эти ускорители и дружно выложили обзоры на следующий же день после анонса чипа). Признаюсь, давно уже чужие тексты так меня не удивляли. НИ В ОДНОМ из этих обзоров (подчеркиваю: именно обзоров, а не превью) не было НИ ОДНОГО результата тестов производительности GeForce3. Официальные оправдания таковы: "драйверы GeForce3 находятся в состоянии бета-тестирования и всего потенциала чипа не раскрывают". Позвольте, но зачем же тогда анонсирован чип?

Я помню ускорители, увидевшие свет с крайне сырыми драйверами. За это они были неоднократно биты на страницах все тех же изданий. Помню я и акселераторы, чей анонс постоянно откладывался именно из-за нестабильности драйверов. Однако я не помню ни одного случая, когда производитель объявлял новый ускоритель, раздавал его журналистам, но запрещал им публиковать результаты тестов. Может быть, у меня склероз?

Впрочем, результаты тестов GeForce3 найти все же удалось. В большинстве из них ускоритель был близок к GeForce2 Ultra в 16-битном цвете (High Color) и опережал предшественника на 10-30% в True Color. Результат неплох, но и не впечатляющ. От ускорителя ценой под $600 (да, это не опечатка, первые GeForce3 будут стоить $550-600) ожидаешь большего. Безусловно, GeForce3 начинен красивейшими и полезнейшими функциями. Вся беда в том, что подавляющее большинство из них не используется ни одной современной игрой. Более того, я уверен, что первые игровые шедевры, знакомые с возможностями GeForce3, появятся никак не раньше чем через год. Зато мощнейший электронный микроскоп, годный для забивания гвоздей в современных играх, вы можете найти уже сегодня в аптеках и компьютерных салонах не только Москвы, но и вашего родного города.

ИЛЛЮЗИИ 3D

Признаемся, этот обзор должен был увидеть свет еще в прошлом веке, поскольку шлем VFX3D добрался до нашего цеха в ноябре 2000 года. Однако бдительный, но подслеповатый сторож Евпатьич не разглядел на простенькой картонной коробке с устройством лейбл "Interactive Imaging Systems; MADE IN USA", приняв ее за ящик контрабандного абсента и оперативно утащив добычу в свою конуру. Вытащить старика из киберпространства удалось лишь к апрелю.

Николай РАДОВСКИЙ

Любые 3D-ускорители, какими бы умными и быстрыми они ни были, трехмерны лишь отчасти. Все они вынуждены выводить объемную картинку на плоский экран монитора, поэтому на дисплее мы видим всего лишь проекцию трехмерных миров. Глядя на эти картинки, нельзя определить точное расстояние до объекта, если оно не вычисляется по косвенным признакам (к примеру, по размерам объекта). Примерно то же самое мы видим, смотря на предметы всего одним глазом: точное расстояние до объекта можно определить только тогда, когда смотришь на него, что называется, в оба. В этом легко убедиться при помощи несложного эксперимента. Вытяните перед собой руки так, чтобы тыльные стороны ладоней были обращены на вас, потом слегка приблизьте одну руку к себе и закройте один глаз. Поскольку размеры ладоней будут близки, вам будет трудно определить, какая из них расположена ближе. Но, открыв второй глаз, вы моментально это поймете.

Для того чтобы 3D-графика стала действительно объемной, компьютер должен показывать левому и правому глазу различные проекции 3D-сцены. Сегодня мы расскажем об устройствах, помогающих 3D-ускорителю стать чуточку трехмерней...

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Консилиум проводился на ПК с процессором Athlon 1 ГГц, материнской платой Chaintech 7AJA (чипсет VIA KT133), 128 Мбайтами PC-133 SDRAM, звуковой платой Sound Blaster Live! 5.1 и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Шлем VFX3D подключался к 3D-ускорителю Creative 3D Blaster GeForce2 GTS, а очки VR-100G — к "собственной" плате ASUS AGP-V6800 Deluxe. Перед установкой каждого устройства на жесткий диск инсталлировалась англофонная версия Windows 98 SE, патчи для системного чипсета, драйверы видеоадаптера и DirectX 8.0 (для VFX3D — DirectX 7.0a).

Корректность работы драйверов испытуемых проверялась на следующих играх: Quake3, Expendable, No One Lives Forever, Unreal Tournament, Nascar Heat, Mercedes-Benz Truck Racing и Virtual Pool 3 (в последних трех случаях использовались демо-версии), а также с помощью теста 3D-производительности 3DMark 2000. Тесты производительности ASUS VR-100G проводились без звука, при отключенной синхронизации с VSYNC и кадровой частоте монитора 150 Гц, а тесты ASUS AGP-V6800 Deluxe (без стереорежима) — при частоте кадров 85 Гц.

Interactive Imaging Systems VFX3D.

Interactive Imaging Systems VFX3D

Цена	$2500
Тип	Шлем виртуальной реальности
Встроенные наушники	Есть
Встроенная система трекинга	Есть
Версия драйверов	2.0
Поддержка стереоизображения в API	Direct3D

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3

Аббревиатура "VFX" хорошо знакома опытным любителям игр. Первый шлем этой серии компания Forte выпустила еще в 1995 году, дав ему имя VFX-1. Устройство было оснащено двумя ЖК-экранами (жидкокристаллическими матрицами), каждый из которых содержал 180000 пикселей и выводил 256 цветов. В VFX-1 были встроены довольно качественные наушники, микрофон и система трекинга, отслеживающая положение шлема в пространстве, позволяя целиться и осматривать лабиринты (шутеров, конечно) простым поворотом головы. Кроме того, в комплекте поставлялся трехмерный

"джойстик" CyberPuck: эта небольшая пластиковая шайба, отслеживающая вращение вокруг двух осей (наклоны вперед, назад, влево и вправо) и оснащенная тремя кнопками, позволяла управлять движением персонажа в 3D-заэкранье.

Таким образом, хотя бы теоретически VFX-1 можно было считать полноценной системой виртуальной реальности, способной заменить все традиционные устройства ввода-вывода (на практике же в ЭТОМ могли играть разве что законченные наркоманы: 10 минут пребывания в шлеме отнимали никак не меньше года жизни у всякого нормального, не обучавшегося на "курсах советских космонавтов" человека; тошнота, головные боли, потеря координации движений — обычные для VFX-1-извращенцев ощущения). Хотя шлем стоил более $1000 и работал только в DOS, он был совместим с большинством популярных 3D-игр, став в те годы, пожалуй, самым известным устройством виртуальной реальности (ВР). Базовым разрешением в то время считалось 320x200 при 256 цветах, поэтому скромные графические возможности VFX-1 не выглядели анахронизмом. К счастью, разразившийся в 1997 году бум 3D-ускорителей приучил всех к высоким разрешениям, и пресловутый шлем остался не у дел.

В прошлом году компания, сменившая имя "Forte" на более звучное "IIS" (Interactive Imaging Systems), выпустила шлем второго поколения — VFX3D. Внешне он очень похож на предшественника, отличаясь прежде всего более качественными ЖК-экранами (их разрешение увеличено вдвое, с 180000 до 360000 пикселей, а глубина цвета — до High Color) и способом подключения. VFX3D, естественно, совместим с Windows 95/98 и современными 3D-ускорителями. К сожалению, новый шлем лишен встроенного микрофона и джойстика CyberPuck (его предлагается приобрести отдельно, доплатив $80).

Получив долгожданную коробку, мы немедленно приступили к описи ее содержимого. Из тары были извлечены: внушительный пластиковый шлем, управляющая им металлическая коробка LinkBox, блок питания и комплект проводов, соединяющих это хозяйство. Следов руководства пользователя, инструкции по установке и диска с драйверами обнаружить не удалось. Пристрастный допрос Евпатьича результатов не дал: старик божился, что ничего не трогал. В общем, все недостающее пришлось черпать из бездонного Интернета (www.iisvr.com).

Подключение VFX3D трудностей не вызвало. Шлем соединяется с интерфейсным модулем LinkBox всего один кабелем, по которому передаются как видеоданные, так и звук. Сам LinkBox подключается к внешнему блоку питания, COM-порту, линейному выходу звуковой платы и к видеокарте (при помощи специального "сквозного" кабеля). Такая схема подсоединения позволяет выводить картинку на дисплей и на LCD-экраны шлема одновременно. Поэтому, устав от шлема, можно снять его совсем или поднять забрало визора (откидной передней панели шлема, в которой находятся ЖК-экраны), продолжив бой без перезагрузки игры. Однако любой метод "сквозного" подключения увеличивает число разъемов и логических схем на пути видеосигнала, а значит — ухудшает его качество, причем видеосигнал искажается тем сильнее, чем больше его частота (чем выше разрешение и частота кадров). Все известные нам устройства, подключавшиеся к видеотракту аналогичным образом (Voodoo Graphics, Voodoo2 и некоторые аппаратные DVD-декодеры), снижали четкость изображения на мониторе. VFX3D исключением, увы, не стал: размывание картинки было хорошо заметно уже в разрешении 1024x768 100 Гц.

VFX3D можно подключить не только к ПК, но и к видеотехнике. Для этого на LinkBox предусмотрен вход S-Video. К сожалению, он понимает только видеосигнал стандарта NTSC (формат американского телевидения) и не поддерживает распространенные в наших широтах PAL и SECAM. Для работы с PAL необходимо приобрести дополнительный внешний конвертор.

Драйверы VFX3D преподнесли при инсталляции неприятный сюрприз, наотрез отказавшись сотрудничать с восьмой версией DirectX. Для отката к седьмой версии этого API нам пришлось переустанавливать Windows 98. Заметим также, что драйверы VFX3D несовместимы с Windows ME и 2000.

Впрочем, для работы шлема в монорежиме драйверы не нужны вообще, так как VFX3D умеет перехватывать посылаемое на SVGA-монитор изображение и выводить его на свои ЖК-экраны. Правда, толку от такого режима немного: игра не будет смотреться объемнее, чем на обыкновенном мониторе, так как оба глаза увидят одну и ту же картинку. Стоит также отметить, что экраны шлема не выглядят очень большими. Согласно официальным данным, угол обзора изображения в VFX3D составляет 35 градусов. Наши эксперименты показали, что картинка в шлеме сравнима по размерам с изображением на 21-дюймовом мониторе, находящемся в одном метре от глаз.

Текущие драйверы VFX3D поддерживают стереорежим только в Direct3D-играх, запущенных в разрешении не выше 640x480. При соблюдении этих условий 3D-игра может вообще ничего не знать о шлеме. Драйверы самостоятельно сформируют различные проекции изображения для каждого глаза (произведут стереосепарацию), а система трекинга будет управлять курсором, прикинувшись мышью. К сожалению, с OpenGL ПО шлема не дружило, поэтому охотиться в Quake3 нам пришлось без стереоскопии.

Вместе с драйверами устанавливаются также утилиты VFX Control Panel и VFX Launcher. Первая из них позволяет калибровать систему трекинга, а вторая — индивидуально настроить шлем для каждой загружаемой игры.

Разобравшись с ПО, самый отважный из нас откинул забрало визора, водрузил увесистый шлем на голову и погрузился в виртуальные глубины. Заметим, что из-за отсутствия джойстика Cyberpuck нам пришлось воспользоваться традиционными устройствами ввода. Хотя клавиатура и мышь точнее этого беспроводного манипулятора, они привязывают игрока к столу, постоянно напоминая о реальном мире. Возможно, именно поэтому игра в шлеме не произвела на нас сильного впечатления.

Впрочем, у VFX3D имелись и вполне объективные недостатки. Так, нас расстроило низкое разрешение графики. Насколько нам известно, IIS лукавит, утверждая, что на каждом ЖК-экране шлема находится 360000 пикселей. Дело в том, что за пиксель при этих расчетах принимается каждая точка красного, зеленого или голубого цвета. Однако мы видим лишь цветные пиксели, образованные тремя такими точками. Поэтому реальное разрешение ЖК-экранов VFX3D составляет всего 263x480 пикселей. Более того, при работе шлема в стереорежиме разрешение сокращается вдвое (до 263x240). Из-за столь мизерного разрешения на экранах


ASUS AGP-V6800 Deluxe.

VFX3D очень трудно разобрать мелкий текст (к примеру, подписи под пиктограммами Windows или меню Unreal Tournament). (Поэтому, как вы, вероятно, догадываетесь, для работы в Windows и серфинга в Интернете это устройство абсолютно непригодно. Даже не пробуйте.)

С цветопередачей у VFX3D тоже возникли проблемы: цвета выглядели блеклыми и ненатуральными. Все наши попытки вылечить этот недуг настройками яркости, контраста и цветности успехом, увы, не увенчались. Система трекинга также работала далеко не идеально: экранный курсор реагировал на повороты VFX3D с заметной задержкой, поэтому целиться при помощи шлема было неудобно. Словом, отказаться от мыши мы так и не смогли, а управлять курсором с помощью двух независимых устройств (шлема и мыши) было довольно трудно. В результате, систему трекинга нам пришлось отключить.

Стоит отметить хорошее качество встроенных в VFX3D наушников, не только справлявшихся с озвучиванием игр, но и вполне прилично воспроизводивших музыку. Хотя и здесь не обошлось без накладок: хорошо различимые фоновые шумы мешали насладиться звуковыми дорожками. Подчеркнем, что источником помех была отнюдь не звуковая плата. По крайней мере в значительно более качественных и чувствительных наушниках шумов слышно не было. Скорее всего, источниками помех были встроенный в VFX3D усилитель звука и дешевые аудиокабели.

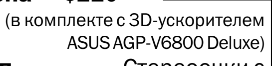
Драйверы VFX3D обеспечивали корректную стереосепарацию во всех наших тестах 3D-графики, за исключением игр Mercedes-Benz Truck Racing и Virtual Pool 3.

От битв в этом шлеме у нас остались противоречивые впечатления. С одной стороны, стереоизображение и трекинг позволяют глубже погрузиться в игру. Однако низкое разрешение и посредственная цветопередача ЖК-экранов, а также "задумчивость" системы трекинга сводили на нет все эти достоинства. К тому же в шлеме очень быстро устают глаза, поэтому играть в VFX3D более пятнадцати минут подряд не рекомендуется.

Итак, шлемы виртуальной реальности эволюционируют несравнимо медленнее, чем графические ускорители. За пять с лишним лет, прошедших с появления VFX-1, разрешение графики в 3D-играх выросло более чем в десять раз (с 320x200 до 1024x768 и далее), а разрешающая способность шлемов виртуальной реальности за это время увеличилась лишь вдвое. Безусловно, сегодня выпускаются шлемы с более качественными жидкокристаллическими экранами и более чуткими системами трекинга, однако стоят они в разы, а то и в десятки раз больше. Шлемы серии VFX остаются лучшими в классе "недорогих" систем виртуальной реальности. Но что значит в данном случае "лучший", вы, надеемся, поняли...


ASUS VR-100G.

ASUS VR-100G



Цена	$220 (в комплекте с 3D-ускорителем ASUS AGP-V6800 Deluxe)
Тип	Стереоочки с ЖК-затворами
Встроенные наушники	Нет
Встроенная система трекинга	Нет
Версия драйверов	6.31c
Поддержка стереоизображения в API	API Direct3D, OpenGL

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,5

К счастью, не шлемами едиными жива стереоскопическая графика. Существует альтернативный и куда более недорогой способ придать трехмерному изображению глубину. Для этого совсем необязательно ОДНОВРЕМЕННО демонстрировать левому и правому глазу различные проекции сцены. Можно формировать четные кадры изображения для левого глаза, а нечетные — для правого, синхронно закрывая "ненужное" око (на четных кадрах — правое, на нечетных — левое). Человеческое зрение не заметит подлога, если кадры будут чередоваться достаточно быстро (более 120 раз в секунду), и наблюдатель увидит объемную картинку на экране обыкновенного монитора. Так как многие пользователи еще не умеют моргать с нужной частотой, им приходится надевать специальные очки, оснащенные жидкокристаллическими затворами вместо линз. Сегодня мы рассмотрим одно из таких устройств — ASUS VR-100G.

Эти очки поставляются как с Deluxe-версиями ускорителей ASUS (V7700 Deluxe, V7100 Deluxe Combo, V6800 Deluxe, V3800Pro Deluxe), так и в составе комплекта расширения ASUS VR-100. Заметим, что в продаже эти комплекты встречаются довольно редко. К тому же они подключаются к видеоадаптеру через "сквозной" кабель, снижающий четкость изображения на мониторе. Очки VR-100G, прилагаемые к Deluxe-версиям ускорителей ASUS, подключаются к акселератору напрямую. В дополнительных "сквозных" кабелях они не нуждаются и на качество выводимого на монитор изображения не влияют. Поэтому тем, кто собирается приобрести 3D-ускоритель от ASUS и интересуется возможностью подключения стереоочков, мы советуем сразу раскошелиться на Deluxe-версию платы.

Доставшиеся нам очки VR-100G шли в комплекте с акселератором ASUS AGP-V6800 Deluxe. Этот 3D-ускоритель построен на базе GeForce 256 DDR и оснащен 32 Мбайтами DDR SDRAM. От аналогичных плат других производителей (к примеру, Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro) AGP-V6800 Deluxe отличается наличием входов и выходов для подключения видеотехники (телевизоров, видеомагнитофонов, видеокамер), а также дополнительным внешним коннектором VR Glasses Output. Именно к этому разъему типа mini jack, расположенному на крепежной скобе платы, подключаются очки VR-100G. Поскольку этот обзор посвящен устройствам стереографики, а не 3D-ускорителям, мы не будем останавливаться на возможностях AGP-V6800 Deluxe (тем более что по производительности эта плата не отличается от аналогов), сразу перейдя к испытаниям очков.

VR-100G разработаны в лучших традициях советского индустриального стиля "мечта сварщика первого разряда". Трудно придумать оправу с более кондовым дизайном. К тому же очки плохо сидят на переносице, постоянно норовя соскользнуть на кончик носа. Впрочем, мы довольно быстро привыкли к этим недостаткам и перестали их замечать.

Инсталляция и настройка VR-100G не вызвали абсолютно никаких проблем. Мы просто установили плату AGP-V6800 Deluxe в слот AGP, подключили

очки к разъему VR Glasses Output и, запустив Windows 98, установили последнюю версию драйверов ASUS, предварительно скачанную с веб-сайта компании (www.asus.com.tw).

Заметим, что драйверы, почуявшие русский дух в региональных установках Windows, довольно грамотно общались с нами на великом и могучем. Большинство предлагаемых ими настроек не отличалось от стандартных параметров драйверов nVidia Detonator. Наше внимание привлекли лишь закладки "Direct3D VR" и "OpenGL VR", управляющие, как вы уже, наверное, догадались, стереорежимом в соответствующих API. Драйверы очков поддерживают стереорежим как для Direct3D-, так и для OpenGL-игр. Хочется отметить достойное качество ПО ASUS: VR-100G корректно работали со всеми предложенными играми, за исключением капризной демо-версии Mercedes-Benz Truck Racing.

Однако вернемся к нашим настройкам. Помимо параметров стереосепарации, драйверы позволяют включить экранное меню, установить режим вывода стереоизображения и выбрать кадровую частоту монитора. На этих возможностях стоит остановиться подробнее.

Драйверы ASUS умеют выводить на экран удобное меню, позволяющее на лету (то есть не выходя из игры) настроить яркость, контраст, гамма-коррекцию и параметры стереоизображения. На наш взгляд, такое меню весьма удобно, поскольку для достижения оптимального стереоэффекта параметры стереоизображения приходится подстраивать под каждую конкретную игру, да и яркость с контрастом и гамма-коррекцией приходится менять довольно часто. Приятно, когда все эти настройки можно сделать в любой момент игры. По умолчанию меню вызывается на экран нажатием трио клавиш "Ctrl" + "Alt" + "O", однако пользователь может изменить эту комбинацию.

Драйверы поддерживают стереорежим в разрешениях 640x480, 800x600, 960x720 и 1024x768. Доступны два способа вывода стереоизображения на дисплей: режим чередования строк и режим переключения страниц. При включении первого из них экранное разрешение сокращается вдвое по вертикали, а кадровая частота монитора удваивается. Например, если игра работала в видеорежиме 800x600 75 Гц, то после включения стерео с чередованием строк изображение будет выводиться на экран в разрешении 800x300 с частотой 150 Гц (с этим видеорежимом должен справиться практически любой монитор, поддерживающий 800x600 75 Гц). Иными словами, за стереоизображение в режиме чередования строк приходится платить двукратным снижением разрешающей способности. Цена довольно высока, поскольку даже в самом высоком разрешении на экран будут выводиться всего 384 строки изображения, а значит, на мониторах с диагональю 17" и более между строками появятся хорошо различимые темные интервалы (вероятно, именно им режим обязан своим названием). Смотреть на это "полосатое" изображение весьма неприятно.

Главное достоинство режима чередования строк — относительно небольшие потери fps. Дело в том, что на рендеринг пары кадров с уменьшенным вдвое разрешением (например 800x300) 3D-ускоритель тратит примерно то же время, что и на обработку одного полноценного кадра (800x600). Фактически, дополнительной работой в этом режиме загружен только центральный процессор (ему приходится производить геометрические расчеты для удвоенного числа кадров). В Quake3 включение стереорежима с чередованием строк приводило к падению fps на 25-35%.

В режиме переключения страниц разрешение выводимой на монитор картинки не меняется. 3D-ускоритель просто обновляет изображение на экране вдвое чаще. Иными словами, если игра работала в видеорежиме 800x600 75 Гц, то после включения стерео с переключением страниц изображение будет выводиться на экран в том же разрешении (800x600), но с частотой 150 Гц. Столь высокая частота кадров жизненно необходима — иначе глаза, каждый из которых видит только половину выводимых на монитор кадров, очень быстро устанут от мигания очков. Поэтому мы настоятельно рекомендуем играть в VR-100G (как, впрочем, и в других стереоочках) при максимально возможной частоте обновления монитора. В любом стереорежиме драйверы ASUS могут установить одну из следующих кадровых частот дисплея: 100, 112, 120, 140 и 150 Гц.

Режим переключения страниц предъявляет к железу весьма суровые требования. Так, далеко не все 17"-мониторы способны работать в 800x600 при кадровой частоте 150 Гц (более того, некоторые модели не поддерживают эту частоту даже в 640x480). К тому же режим переключения страниц значительно (примерно в два раза) увеличивает нагрузку как на центральный процессор, так и на 3D-ускоритель. Поэтому включение этого режима в Quake3 часто приводило к падению fps в два с лишним раза. Иными словами, за стереографику с переключением страниц приходится платить не разрешением, но производительностью.

Впрочем, поиграв в этом режиме, мы убедились, что он стоит принесенных в жертву fps. Старик Quake3 еще никогда не был столь впечатляющ: изображение действительно приобрело глубину, низколетящие ракеты заставляли инстинктивно пригибать голову, а брызги КРОВИЩИ застилали глаза. Очки ASUS VR-100G действительно позволили нам глубже погрузиться в игру.

Трудно напрямую сравнивать стереоскопическое изображение с "обыкновенной" 3D-графикой. Создаваемый очками и шлемами эффект глубины во многом зависит от игры и особенностей зрения наблюдателя. Например, пользователи, у которых чувство глубины изображения притуплено или отсутствует вовсе, не заметят разницы между "объемным" изображением в очках и "плоским" на мониторе. Мы с подобными трудностями не сталкивались, и создаваемый очками стереоскопический эффект действительно произвел на нас впечатление. Жаль только, что на зрение очки влияют явно не лучшим образом. Хотя наши глаза уставали от VR-100G меньше, чем от шлема VFX3D, играть в очках часами все же не следует.

Итог. Безусловно, очки с ЖК-затворами и шлемы виртуальной реальности находятся в разных весовых категориях, поэтому сравнивать их напрямую не очень корректно. Некоторые возможности шлемов (прежде всего трекинг) очкам в принципе недоступны. Тем не менее с основной задачей этих устройств (созданием иллюзии объемного изображения) VR-100G справляются значительно лучше, чем VFX3D.

СПАСИБО!

Искренне благодарим фирмы, предоставившие оборудование для тестирования:

"Мультимедиа Клуб" 943-9293
"Пирит" 728-4101

Производительность ASUS AGP-V6800 Deluxe в Quake3 demo001

	Стереорежим переключения страниц	Стереорежим чередования строк	Без очков
640X480 High Color	71,2	102,0	137,0
640X480 True Color	56,6	87,0	125,0
800X600 High Color	50,7	73,8	111,6
800X600 True Color	39,7	62,5	88,3
1024X768 High Color	30,2	46,9	75,0

СОТЫЙ КАЛИБР—2

И вновь продолжается бой. Вслед за отгремевшей в прошлом номере тяжелой артиллерией в атаку идут менее скорострельные винчестеры.

Всеволод КИСЕЛЕВ

Напомним, что почти все участники мартовского сражения раскручивали шпиндель до частоты 7200 оборотов в минуту и несли на борту объемный 2-мегабайтный кэш. Понимая, что столь совершенные накопители нужны отнюдь не всем, мы решили испытать менее дорогие, но ничуть не менее жесткие диски. Большинство участников этого теста вращают диски со скоростью 5400 оборотов в минуту и кэшируют не больше 512 килобайт данных. Сегодня мы попытаемся выяснить, насколько сильно недорогие винчестеры отстают от старших братьев и стоит ли вообще экономить на скорости. Итак, на нашем разделочном столе лежат сейчас 6 жестких дисков с интерфейсом Ultra ATA/100: 40-гигабайтные Western Digital Caviar WD400BB и IBM DTLA-305040, а также 20-гигабайтные Western Digital Protege WD200EB, Seagate U series 5 ST320413A, IBM DTLA-305020 и Fujitsu MPG3204AT. Поприветствуем смельчаков!

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Для того чтобы результаты испытаний коррелировали с данными, опубликованными в прошлом номере, мы не стали менять методику измерений и конфигурацию тестовой системы. Итак, все накопители устанавливались в систему с материнской платой ASUS CUSL2-C (чипсет Intel i815EP, поддерживающий Ultra ATA/100), процессором Intel Pentium III 733 МГц, 128 Мбайт 7-нс памяти PC133 SDRAM и видеокартой Creative 3D Blaster Annihilator2 MX (чипсет nVidia GeForce2 MX, 32 Мбайта DDR SDRAM). Диск подключался к первому каналу интегрированного в материнскую плату IDE-контроллера с помощью 80-жильного Ultra ATA/100-совместимого шлейфа. Другие устройства к этому каналу не подключались. На всех винчестерах создавался один первичный раздел максимального объема с файловой системой FAT32. После форматирования мы устанавливали на подопытный накопитель англоязычную версию Windows 98 SE, inf-файлы для чипсета Intel i815, Intel Ultra ATA Storage Driver версии 6.00.008, драйвер видеоадаптера (Detonator 6.50), а также DirectX 8.0. Перед испытаниями каждый диск дефрагментировался.

Скорость дисковой подсистемы при работе популярных инженерных и бизнес-приложений оценивалась с помощью тестов Business Disk WinMark и High-end Disk WinMark из пакета WinBench 99. Время доступа к диску измерялось посредством теста Disk Inspection Tests из того же WinBench 99.

Далее, для создания свопинга, повышающего нагрузку на жесткий диск, мы сокращали объем системного ОЗУ до 64 Мбайт и запускали Quake 3: Arena (v1.27g). Скорость в игре измерялась с помощью демо-ролика demo001 в разрешении 800x600 True Color при максимальной детализации 32-битных текстур и отключенной компрессии текстур (делается это при помощи консольной команды "r_ext_compress_textures 0"). В этих условиях игре не хватает оперативной памяти, поэтому она вынуждена постоянно подгружать данные с жесткого диска. Чем быстрее винчестер отдает нужную информацию, тем выше fps в этом тесте. Измерения проводились при отключенной синхронизации с VSYNC и минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц).

Далее мы провели весьма жесткое измерение рабочей температуры винчестеров: стандартный температурный датчик, входящий в комплектацию многих современных материнских плат, подключался к соответствующему разъему на плате и плотно крепился к накопителю. После этого мы оборачивали жесткий диск полиэтиленом, чтобы минимизировать теплообмен с окружающей средой. Полученные результаты несколько выше, чем рабочая температура накопителей в реальных условиях, зато они позволяют оценить максимально возможный нагрев испытуемых. Для сравнения мы приводим результаты тестов победителя мартовского обзора IBM DTLA-307030 и аутсайдера месячной давности Quantum Fireball lct20.

Western Digital Caviar WD400BB

Цена	$155
Емкость	40 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Внимательный читатель наверняка заметил, что среди накопителей, подвергавшихся экзекуции в прошлом номере, не было ни одного детища Western Digital. Сегодня мы исправляем это досадное упущение, подвергнув препарированию WD400BB.

Western Digital уже давно не новичок на рынке устройств хранения данных, но и на старуху бывает проруха: несколько лет назад компания столкнулась с проблемами производства и была вынуждена купить у IBM лицензию на выпуск винчестеров серий DJNA и DPTA. Последний из таких клонов



Western Digital Caviar WD400BB.

(WD273BA) попал к нам на тестирование в прошлом году. С тех пор компания производит винчестеры только собственной разработки.

Диск прибыл к нам в стандартной OEM-упаковке, то есть в герметичном антистатическом пакетике с силикагелем. Наклейка на корпусе винчестера информирует о назначении перемычек, а также о том, что произведен он в далекой Малайзии. По паспортным данным WD400BB очень близок к накопителям, испытанным нами в прошлом месяце: частота вращения его шпинделя составляет 7200 оборотов в минуту (RPM), его кэш хранит до двух мегабайт данных, а на одну пластину помещается 20 гигабайт информации. Поскольку этот винчестер старше по классу и заметно дороже, чем рассмотренные ниже накопители, мы будем сравнивать его только с одноклассниками, описанными в мартовском номере .EXE.

WD400BB заметно опередил всех конкурентов в забеге Business Disk WinMark, однако в остальных тестах производительности слегка отстал от прочих ATA/100-совместимых накопителей с частотой вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту. Вероятно, столь скромные результаты объясняются относительно невысокой скоростью последовательного чтения первых дорожек диска. В работе WD400BB нагревался весьма незначительно для накопителя своего класса и почти не шумел.

Western Digital Protege WD200EB

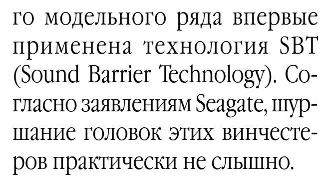
Цена	$100
Емкость	20 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4



Western Digital Protege WD200EB.



Винчестеры с манерным французским именем Protege созданы для пользователей, предпочитающих низкую цену производительности. В эту серию входят всего два накопителя: доставшийся нам сегодня WD200EB и его младший брат WD100EB, отличающийся вдвое меньшим объемом. WD200EB, как и большинство его недорогих конкурентов, крутит диски со скоростью 5400 оборотов в минуту. Заметим, что накопители с этой частотой вращения шпинделя присутствуют и в семействе Caviar. Совсем недавно эта серия пополнилась новыми 5400RPM-винчестерами, с рекордной плотностью записи 30 гигабайт на пластину. Очень жаль, что эти перспективные сорта "икры" не успели попасть на наш стол к началу тестирования.

Стоит отметить внушительный объем встроенного в WD200EB кэша данных. Компания Western Digital, в отличие от конкурентов, не поскупилась оснастить двумя мегабайтами памяти даже свои недорогие винчестеры. Впрочем, внушительный буфер не помог WD200EB одержать победу во всех испытаниях. Подобно WD400BB, этот винчестер лидировал в тесте Business Disk WinMark, но отстал от дисков IBM в High-End Disk WinMark, а в Quake3 пропустил вперед еще и Seagate U5.

В работе WD200EB нагревался чуть сильнее, чем большинство конкурентов, зато вел себя тихо. На наш взгляд, этот винчестер вполне заслужил твердую "четверку".

Seagate U Series 5 ST320413A

Цена	$100
Емкость	20 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Объем кэша	512 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3.9



Seagate U Series 5 ST320413A.

Серия винчестеров Seagate U Series 5 создана для ПК начального уровня и бытовой электроники (к примеру, цифровых видеомагнитофонов). Для борьбы с шумом в накопителях этого модельного ряда впервые применена технология SBT (Sound Barrier Technology). Согласно заявлениям Seagate, шуршание головок этих винчестеров практически не слышно.

Будь в нашем распоряжении отдельный приз за дизайн привода и упаковки, его получил бы именно ST320413A. Подобно старшим братьям из серии Barracuda ATA III, он приплыл к нам в фирменной пластиковой коробке SeaShell, спасающей накопитель при кратковременных перегрузках величиной до 1000g. Кроме того, сам жесткий диск спрятан в резиновую оболочку SeaShield, смягчающую удары при падениях, предохраняющую электронику от статического электричества и придающую винчестеру довольно футуристический вид. В последнее время о внешнем виде своей продукции стали заботиться даже производители комплектующих, скрытых от пользователя внутри корпуса ПК. Законы рынка неумолимы: у товара, приглянувшегося покупателю еще на полке магазина, шансов быть приобретенным больше, чем у "замухрышки" с аналогичными характеристиками.

В работе ST320413A был действительно очень тих и нагревался слабо. В тестах WinBench 99 этот винчестер пропустил вперед одноклассников из Western Digital и IBM, а в Quake3 уступил лишь детям "голубого гиганта". По результатам забегов ST320413A получил "четверку" с крохотным минусом.

IBM DTLA-305040

Цена	$135
Емкость	40 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Объем кэша	512 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4.5

Месяц назад винчестеры IBM семейства Deskstar 75GXP лидировали во всех тестах производи-



IBM DTLA-305040.

тельности. Не скроем, нам было особенно интересно узнать, как выступят их младшие братья из серии Deskstar 40GV. От заслуженных родственников они отличаются меньшей частотой вращения шпинделя (5400 против 7200 оборотов в минуту), сокращенным до 512 килобайт кэшем и плотностью записи, возросшей до 20 гигабайт на пластину.

DTLA-305040 показал весьма достойные результаты во всех испытаниях. Лишь в тесте Business Disk WinMark он заметно отстал от соперника Western Digital Protege WD200EB. В остальных забегах этот винчестер и его младший брат неизменно приходили первыми. Любопытно, что в Quake3 детища IBM оставили за кормой даже 7200RPM-накопитель Western Digital Caviar WD400BB. При этом нагревались они слабее конкурентов.

Придраться можно лишь к акустике этого накопителя, работавшего чуть громче соперников. Впрочем, шум этого винчестера никак нельзя признать раздражающим. За внушительную емкость, доступную цену и отличные боевые показатели IBM DTLA-305040 заслуженно получает медаль "Лучшая покупка".

IBM DTLA-305020

Цена	$101
Емкость	20 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Объем кэша	512 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.4

От рассмотренного выше IBM DTLA-305040 этот накопитель отличается лишь вдвое меньшим объемом. Поэтому, не откладывая дела в долгий ящик, сразу перейдем к разбору полетов.

В большинстве тестов этот жесткий диск делил первые места с более вместительным родственником DTLA-305040. Безусловно, с современными 7200RPM-накопителями эти винчестеры состязаться не могут, но в своем классе диски IBM Deskstar 40GV остаются лучшими. Грелся DTLA-305020 весьма и весьма умеренно, однако шумел, подобно объемному брату, сильнее конкурентов.

Заметим, что возможность расслышать шум головок жесткого диска отнюдь не всегда вредна. Иногда только по этому звуку можно определить жива ли еще система (индикатор обращений к винчестеру при зависании ПК может остаться зажженным).

Результаты наших тестов показали, что винчестеры IBM лидируют и в классе недорогих 5400RPM-накопителей. Впрочем, их превосходство нельзя назвать значительным. К тому же конкуренты уже анонсировали новые модели с рекордной плотностью записи 30 гигабайт на пластину. Похоже, что длительный сон на лаврах "голубому гиганту" пока не грозит.

Fujitsu MPG3204AT

Цена	$101
Емкость	20 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Объем кэша	512 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3.6

Последней в перестрелку вступает винтовка японской компании Fujitsu. Впрочем, доставшийся нам винчестер появился на свет в экзотическом Тайване, а не на островах вечноцветущей сакуры. Стоит отметить, что попавший к нам экземпляр MPG3204AT был оснащен жидкостными подшипниками FDB (Fluid Dynamic Bearing), более долговечными и бесшумными, чем традиционные. По остальным характеристикам этот накопитель практически не отличается от других винчестеров.

В большинстве испытаний Fujitsu MPG3204AT, к сожалению, пришел последним. Лишь в замерах времени доступа он сумел опередить одноклассников от Western Digital и Seagate. Справедливости ради стоит отметить, что аутсайдера мартовского теста Quantum Fireball lct20 этот накопитель оставил далеко позади.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирмам, любезно предоставившим для тестирования жесткие диски:

"Пирит" 115-7101
ELKO 234-9939
ASBIS Moscow www.asbis.msk.ru


IBM DTLA-305020.

Fujitsu MPG3204AT.

Таблица 1

	Время доступа	Business Disk WinMark	High-End Disk WinMark	Quake 3 demo001	Средняя температура °C
Western Digital WD400BB	15,1	6940	20400	48,9	42,5
Western Digital WD200EB	19,4	5900	16400	45,9	42
Seagate ST320413A	20,6	4850	15600	47,9	37
IBM DTLA-305040	16,8	4990	16800	49,7	33
IBM DTLA-305020	16,4	5120	16900	49,5	33
Fujitsu MPG3204AT	17,1	4350	14200	43,4	42
IBM DTLA-307030	н/д	6240	22300	52,5	43,5
Quantum Fireball lct20 20 Гбайт	н/д	3320	10800	36,6	41

СТАБИЛЬНОСТЬ И МОЩЬ

Сегодня мы знакомимся с прямой наследницей знаменитой материнской платы ASUS A7V, отобравшей в январе "Наш выбор" у всех конкурентов. Хороша ли собой новая "мама"? На что она способна? Сумеет ли она вытрясти из Quake3 еще толику никогда не лишних fps?

Николай РАДОВСКИЙ

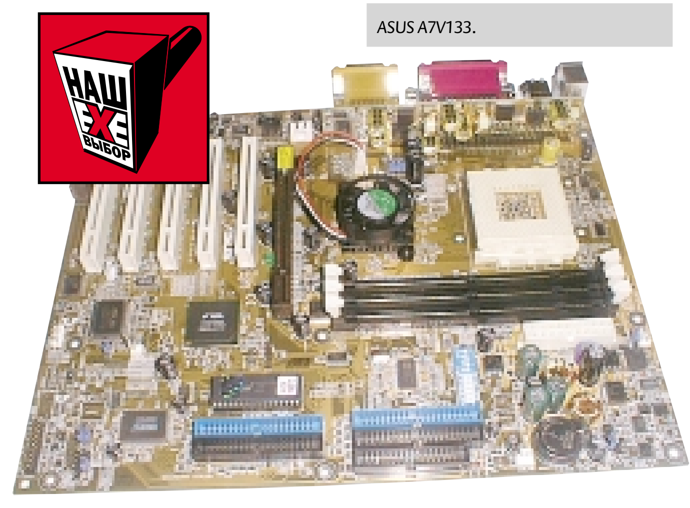


Материнская плата тестировалась в системе, вооруженной процессором Athlon 1000 МГц, 128 мегабайтами PC133 SDRAM, видеоадаптером Creative 3D Blaster GeForce2 GTS и жестким диском IBM DTLA-307030. Параметры CMOS Setup настраивались так, чтобы добиться от ПК максимальной производительности. Перед испытаниями в обязательном порядке проводилась инсталляция Windows 98 SE, DirectX 8.0, видеодрайвера Detonator 6.50 и патчей для системного чипсета.

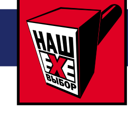
Производительность ЦП оценивалась с помощью теста ZD CPU Mark99, а скорость обмена данными между ЦП и ОЗУ изучалась в тесте CPU/Memory Bandwidth из пакета SiSoft Sandra 2000 Professional.

Само собой, проводилась и разведка боем: поведение платы изучалось в Quake 3: Arena (v1.17) и демо-версии Mercedes-Benz Truck Racing. Все графические тесты запускались в разрешении 800x600 High Color с отключенной синхронизацией с VSYNC и при минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц). Для сравнения в итоговую таблицу включены результаты тестов платы ASUS A7V (BIOS версии 1007), полученные в системе с аналогичной конфигурацией.

ASUS A7V133.



ASUS A7V133



Цена	$165
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133A
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/0/1/0
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	4/0
Тактовые частоты системной шины (МГц)	90, 95, 100-166 с шагом 1 МГц
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Четыре канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	1003a

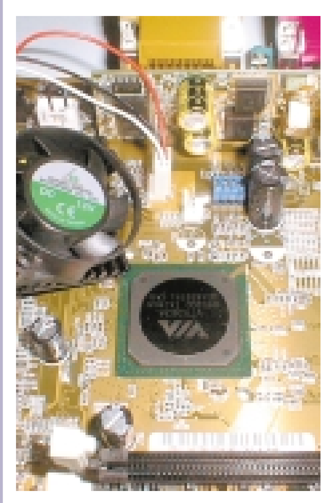
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.8

Из эффектной красной коробки мы извлекли саму плату, очень подробное руководство пользователя (составленное, к сожалению, только на английском), планку с двумя дополнительными разъемами портов USB, CD с драйверами и утилитами и пакетик с двумя 80-жильными Ultra ATA/100-совместимым шлейфами IDE, шлейфом для дисководов и тремя запасными перемычками. Заметим, что это первая виденная нами плата, производитель которой не поскупился положить в комплект целых два качественных Ultra ATA/100-совместимых шлейфа IDE!

A7V133 отличается от A7V прежде всего набором системной логики. В отличие от предшественницы, построенной на заслуженном чипсете VIA Apollo KT133, эта плата основана на новом наборе микросхем VIA Apollo KT133A. Возможности этого чипсета мы разберем чуть позже, сейчас же вернемся к нашим "мамам".

"С лица" A7V133 очень напоминает свою предшественницу. В разводке плат, конечно, имеются небольшие отличия, но большинство компонентов расположены на них одинаково. Из внешних отличий стоит отметить только активный (снабженный вентилятором) кулер, появившийся на северном мосте чипсета. На A7V этот чип был оснащен простым радиатором. Наши тесты показали, что северный мост довольно сильно нагревается, поэтому меры по более качественному охлаждению этой микросхемы можно только приветствовать.

Напомним, что самым оригинальным элементом A7V была небольшая печатная плата, расположенная перпендикулярно основной плате рядом с внешними разъемами портов. На нее вынесены конденсаторы и стабилизаторы подаваемого на процессор напряжения. Таким образом, большинство громоздких элементов, управляющих питанием процессора, убраны от



Socket A, а значит — не мешают установке кулеров (для крепления самых массивных радиаторов рядом с гнездом процессора предусмотрены четыре отверстия). Точно такая же мини-плата наличествует и на A7V133. Пожалуй, у нас возникла всего одна претензия к компоновке этой платы: у A7V133 начисто отсутствовали слоты шины ISA.

Подобно своей предшественнице, A7V133 оснащена дополнительным Ultra ATA/100-совместимым IDE-контроллером фирмы Promise. Однако на новой плате установлен более совершенный контроллер, позволяющий объединять подключенные к нему диски в RAID-массивы нулевого уровня. Если объединить подобным образом два одинаковых винчестера, контроллер будет распределять все данные поровну между ними. Таким образом, скорость последовательного чтения/записи жесткого диска возрастет почти вдвое, хотя время доступа тоже слегка увеличится. В любой операционной системе объединенные в RAID-массив винчестеры будут выглядеть как один большой диск. Дисковые массивы особенно полезны в задачах потоковой обработки больших объемов данных (к примеру, при аудио/видеомонтаже). В большинстве обыкновенных приложений RAID нулевого уровня не приводит к значительному росту производительности.

Тем не менее поддержку дисковых массивов материнской платой можно только приветствовать. К тому же A7V133 оснащена усовершенствованным южным мостом VT82C686B, также поддерживающим два Ultra ATA/100-совместимых канала IDE. Таким образом, к этой материнской плате можно подключить до восьми новых винчестеров, каждый из которых сумеет работать с протоколом Ultra ATA/100.

Естественно, A7V133 имеет широчайший спектр возможностей для разгона. Плата позволяет изменять множитель ЦП и напряжение его питания, тактовую частоту FSB, а также увеличивать напряжение, подаваемое на PCI, AGP, чипсет и шину памяти. Причем первые три параметра можно установить как при помощи переключателей, так и программно (через CMOS Setup).

Основное отличие чипсета VIA Apollo KT133A от предшественника VIA Apollo KT133 заключается в официальной поддержке системной шины, работающей на частоте 133 мегагерца (KT133 работал только со 100-мегагерцовой FSB). Увеличение частоты FSB приводит к росту ее пропускной способности. Однако для PC133 SDRAM более чем достаточно скорости даже 100-мегагерцовой EV6 (напомним, что данные по этой шине передаются на обоих фронтах тактового сигнала, поэтому ее эффективная частота вдвое выше номинальной). Так нужно ли увеличивать частоту этой шины?

Желая выяснить это, мы протестировали Athlon 1000 как на 100-, так и на 133-мегагерцовой системной шине. Для того чтобы в обоих случаях процессор работал на одинаковой частоте, мы изменяли его коэффициент умножения: на 100 МГц FSB наш Athlon работал с множителем 10, а на 133 МГц FSB — с коэффициентом 7,5. Таким образом, процессор всегда трудился на штатной частоте 1000 мегагерц.

Тесты показали, что с переходом на 133-мегагерцовую FSB скорость Quake3 и Mercedes-Benz Truck Racing возросла на 6-7%. Неплохая прибавка к fps, особенно если учесть, что ни один из компонентов системы не был разогнан. Столь заметный рост производительности объясняется тем, что на частоте 133 МГц память и системная шина начинают работать синхронно. Если частота FSB ограничена 100 мегагерцами, контроллеру памяти при передаче данных приходится тратить один дополнительный такт на синхронизацию с FSB.

В заключение мы решили проверить "разгонный потенциал" этой платы и определить максимальную частоту FSB, при которой A7V133 останется работоспособной. Для этого мы снизили коэффициент умножения ЦП до 6,5 и продолжили увеличивать частоту системной шины. Результат сразил нас наповал! Плата продолжала абсолютно стабильно работать на всех частотах FSB вплоть до 153 МГц (частота ЦП при этом была равна 995 МГц). Напомним, что все известные нам платы на KT133 зависали при частотах FSB выше 115 МГц. Разгон FSB до 153 МГц привел к дальнейшему росту fps на 6-8%. Подчеркнем, что вместе с системной шиной разгонялась также память. К сожалению, очень немногие DIMM остаются работоспособными на столь высоких частотах. К примеру, ни один из имевшихся у нас модулей памяти не выживал на 153 мегагерцах, поэтому стабильно работающий на этой частоте модуль памяти NCP NC3121 пришлось одолжить у крутящего все любое Олега Михайловича Хажинского.

Итог. До сих пор лучшей материнской платой для Athlon среди всех побывавших в нашей лаборатории оставалась ASUS A7V. Отныне это не так: лучшей стала A7V133. Очень редко встречаешь материнскую плату, в которой высочайшая стабильность сочетается с грандиозной производительностью. ASUS A7V133 — один из немногих примеров столь уникального сочетания.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирме **"Пирит" (115-7101)**, любезно предоставившей для тестирования материнские платы ASUS A7V и A7V133.

Отдельная благодарность Российскому представительству **AMD (www.amd.ru)** и лично Олегу Михайловичу Хажинскому, предоставившим тестовое оборудование.

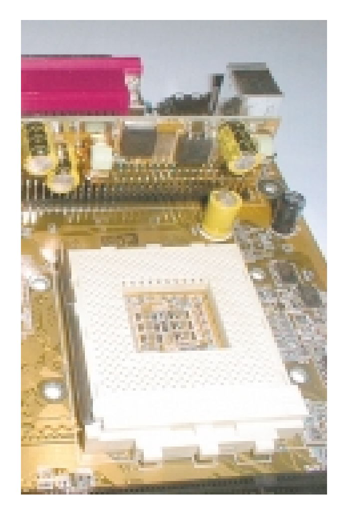


Таблица 1

	ASUS A7V (100/133)*	ASUS A7V133 (100/133)	ASUS A7V133 (133/133)	ASUS A7V133 (153/153)
CPU Mark 99	92,5	92,5	94,3	95,6
CPU/Memory bandwidth (мегабайт в секунду)	495	494	534	605
Quake 3 demo001	142,3	141,9	150	158,5
Mercedes-Benz Truck Racing	62,8	63	67,2	72,4

* частота FSB/частота памяти